EKSKLUZIVNO **MICROSOFT GAMESTOCK '99**
13 naslova kojima će Microsoft osvojiti tržište igara u 1999.

VODEĆI AUTORITET ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

BROJ 46 OŽUJAK 1999. CIJENA 31,90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

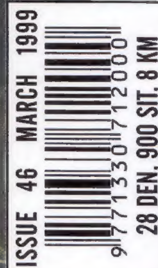
EKSKLUZIVNO
POWER MAC G3



WORMS ARMAGEDDON

WARGASM

TUROK 2



PRVI NAJAVLJUJEMO DOLAZAK VELIKOG HITA

TIBERIAN SUN

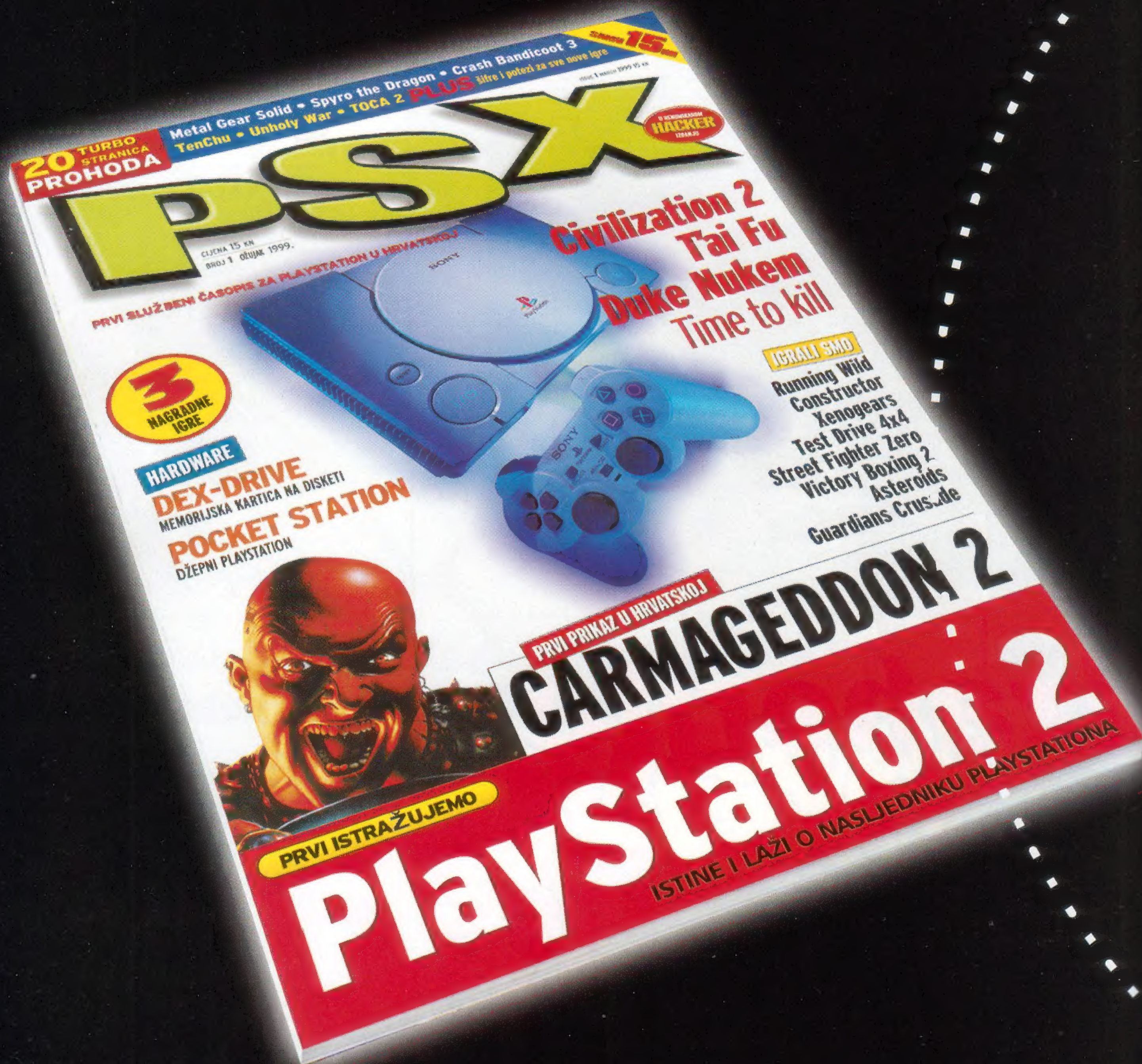
Samo u Hackeru: Westwoodov RTS bez konkurecije

PRVI PRIKAZUJEMO RIDGE RACER TYPE 4 • RESIDENT EVIL 2 • NAPALM
SOUTHPEAK EDUTAINMENT • MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER
EXCESSIVE SPEED • ANNO 1602 • MAGIC & MAYHEM • SONIC R

U OVOM BROJU OSVOJI
10x EXCESSIVE SPEED
Osvoji 10 originalnih primjeraka igre

HELP-LINE EKSKLUZIV **TOMB RAIDER 3**
Posljednji dio jedinog pravog prohoda u Hrvatskoj

U svijetu ima više od 50 milijuna PlayStation korisnika



U Hrvatskoj ih je više od 50 tisuća ...

jeste li već kupili prvi broj?



HELP-LINE

OD IGRAČA ZA IGRAČE - NA 20 KRCATIH STRANICA OBJAVLJUJEMO ŠIFRE, SAVJETE I DETALJNE PROHODE ZA 7 POPULARNIH PSX IGARA.



PRIČA S NASLOVNICE

NAGAĐANJA O PLAYSTATIONU 2 SU PODIGLA NEIZDRŽIVU TENZIJU MEĐU IGRAČIMA. JEDINO VAM "PSX" OTKRIVA ŠTO TO SONY ŽELI SAKRITI.

... a sada imaju i svoj časopis



NOVOSTI

INFORMACIJE U NAŠOJ REDAKCIJI DOBIVAMO DIREKTNO OD SONY-A TE PROIZVOĐAČA I IZDAVAČA. SAZNAJTE ŠTO JE NOVO U SVIJETU PLAYSTATIONA!



PRVI PRIKAZ

NA 6 KRCATIH STRANICA PREMIJERNO PRIKAZUJEMO CARMAGEDDON ZA PSX I OBJAŠNJAVAMO KAKO JE IGRA NAPRAVLJENA.



HARDVER

POCKET STATION, DEX DRIVE. U SVAKOM BROJU TESTIRAMO NAJNOVIJE PERIFERNE UREĐAJE ZA VAŠU KONZOLU I TAKO ŠTEDIMO VAŠ NOVAC.

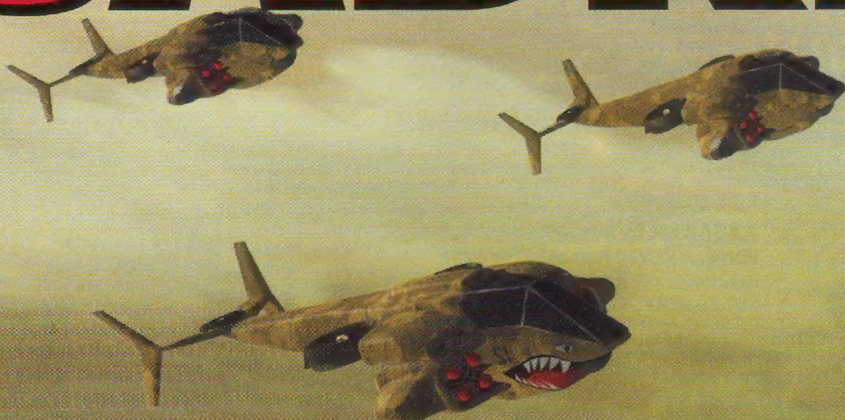


IGRALI SMO

CIVILIZATION 2, TA'I FU, RUNNING WILD, CONSTRUCTOR, GUARDIANS CRUSADE... U SVAKOM BROJU RECENZIRAMO NAJNOVIJE IGRE.

potražite novi broj 19. travnja kod svih prodavača novina

SADRŽAJ



WARGASM



Wargasm je u Americi podignuo veliku prašinu zbog svog kontroverznog naziva. Igrajte ovu igru i doživite psihički orgazam



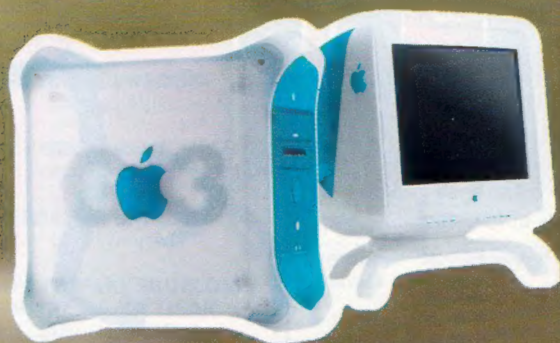
TUROK 2

Pojavio se i glavni proizvod Acclaima u '99-oj. Iako je Turok 2 ispravio neke očigledne nedostatke prvog dijela još uvijek "to nije to". Kako i zašto, objašnjava Krešimir Lauš

OŽUJAK 1999. BROJ 46 HACKER MARCH 1999. ISSUE 46

POWER MAC G3

32 "Ovaj put je ozbiljno", poručuju nam iz Applea. Hacker vam prvi u Hrvatskoj premijerno prikazuje najbrži PC na svijetu sa kojim Apple želi zavladati tržištem igara



POTPUNI PROHOD TOMB RAIDER 3

102 Donosimo posljednji dio najdetaljnijeg prohoda najigranije igre u Hrvata

RUBRIKE

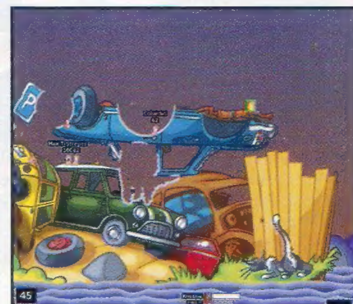
HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI



RECENZIJE



RECENZIJE PLUS

POPIS OGLAŠIVAČA

NAGRADNA IGRA

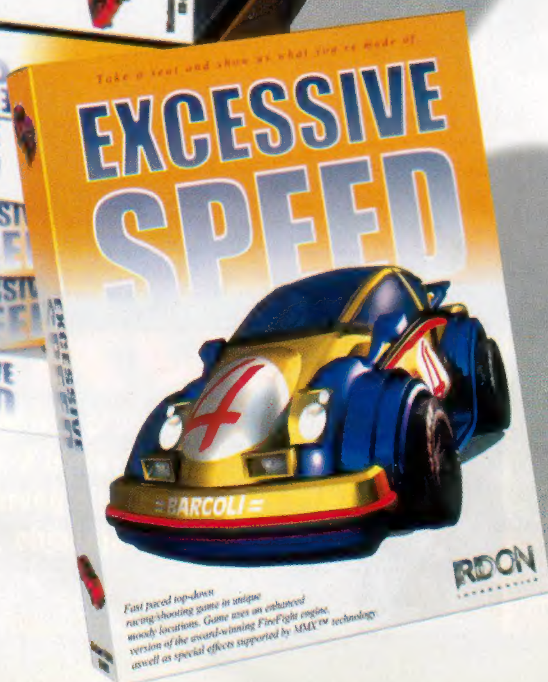
EXCESSIVE SPEED x5

HACKER & IRIDON INTERACTIVE te nagrađuju



5 sretnih čitatelja osvojit će ovu genijalnu igru





Kako sudjelovati u nagradnoj igr

Jednostavno, slijedi ova tri koraka:

- **Navedi proizvođačaigre Excessive Sp**
- **Odgovor napiši na dopisnicu**
- **Dopisnicu pošalji na našu adresu**

Janus-Lingua d.o.o.
za N.I. Excessive Speed
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli do 25. 3. 99.
Imena dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju.
Urednikova odluka je konačna.

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
JANUS STUDIO
Željka Mokos
Darko Poslek

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mario Bošnjak
Mislav Mataija
Miroslav Puljiz
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Studio Janus
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

50 milijuna ljudi ne može biti u krivu

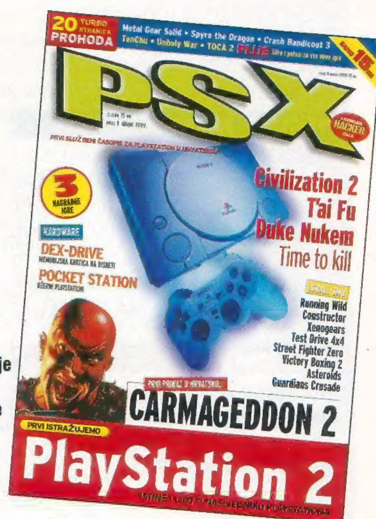


Naša je mala redakcija nestrpljivo čekala prve sunčane zrake i toplije vrijeme. Kako nam se ovih dana želja ispunila, izmilili smo iz tame koja vlada u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje ne bismo li se naratko odvojili od naših monitora i štetnih zračenja te uhvatili barem dio pretproljetnog raspoloženja. Preporučujem i tebi, štovani čitaoče, da iskoristiš ovo zatopljenje i malo manje vremena provedeš igrajući igre. Budi upozoren da će ženska čeljad uskoro izmiliti na ulicu da pokaže svoju novu okuugodnu proljetnu garderobu, što je prilika koju svaki pravi faker tj. haker (koja je uopće razlika) ne smije propustiti. Redakcija jedinog časopisa s kojim se igra potrudila se optimistično proljetno raspoloženje dodatno začiniti najnovijim projektom koji je upravo ovih dana izašao na tržište, kao što su to mogli primijetiti čitatelji oštra oka kojima krupna zelena slova "PSX" nikako nisu mogla promaći u izlozima prodavača novina.



Kada su poslodavci izdavačkog poduzeća Janus-Lingua odlučili početak godine obilježiti izdavanjem specijaliziranog časopisa za vlasnike PlayStation konzola, nismo ni slutili koliki će uspjeh i medijsku prašinu podići događaj za kojeg se naše kolege iz branše slažu da je svakako najveći izdavački pothvat godine. Nismo se nadali da će 22. veljača biti dan kada će sve naše telefonske linije postati zakrčene. Naime, u prošlom broju Hackera smo najavili da će 22. veljače na tržište biti izbačen časopis "PSX", no zakasnili smo s izlaskom dva dana, računavši da se naši potencijalni čitatelji neće puno zabrinuti. Tim više nas je iznenadio enorman broj telefonskih poziva u našu redakciju koji su taj dan, i sljedeća dva, jednostavno onemogućili normalno dnevno poslovanje i uporabu telefona. Zvali su uistinu svi: od čitatelja Hackera, preko njihovih poznanika i prijatelja koji posjeduju PlayStation pa do bračnih parova, kućanica, vozača kamiona, konobara, studenata - jednom rječju, zvali su nas ljudi šarolikih zanimanja i svih godišta koji ujedno predstavljaju i reprezentativni uzorak PlayStation publike u svijetu i razlog su goleme popularnosti konzole koja je dosad u svijetu prodana u više od 50 milijuna primjeraka. Kako sam spomenuo na početku teksta, kolege iz struke su s dozom euforije i oduševljenja popratili izlazak prvog i jedinog službenog časopisa za vlasnike PlayStation konzole u Hrvatskoj, a prilog toj tvrdnji su svakako i članci objavljeni u poznatim dnevnim novinama koji su izlazak časopisa "PSX" okarakterizirali kao ekskluzivnu vijest. Upućujemo vas na rubrike "Svijet računala" u Jutarnjem listu iz 24. veljače, "Prilog računala" u Večernjem listu iz 1. ožujka, "Vikend cocktail" u Slobodnoj dalmaciji iz 28. veljače, Glas slavonije iz 3. ožujka. Isto tako, objavljeni su slični članci u Vjesniku i Novom listu. Kako smo i sami pomalo ostali zatečeni izvanrednim odazivom i prodajom prvog broja časopisa, odlučili smo da "PSX" od sljedećeg broja postane mjesečnik, što je suprotno našim planovima prema kojima je trebao biti dvomjesečnik. Dakle, prvi broj "PSX"-a je izašao 25. veljače, sljedeći će izaći u drugoj polovici travnja, a potom će redovito izlaziti mjesečnim ritmom.

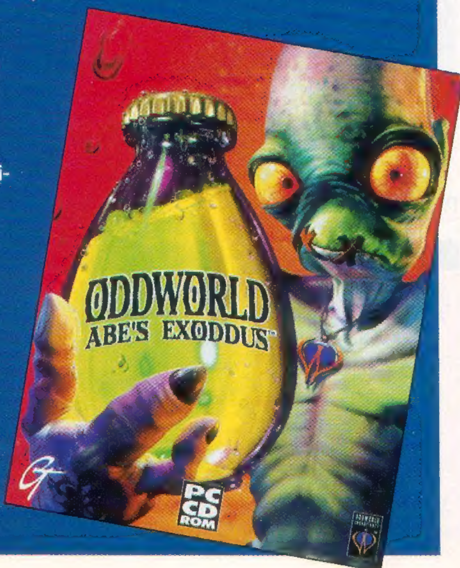
Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



Ponosno predstavljamo novi proizvod već renomirane redakcije najboljeg časopisa za informatičke igre u Hrvatskoj - specijalizirani časopis za PlayStation

TKO SU NAGRAĐENI?

U Algoritmovoj nagradnoj igri "Puzzle" Miroslav Wirth iz Nove Gradiške dobiva originalni primjerak igre Abe's Exodus (to je ujedno i točan odgovor na nagradno pitanje), Nikica Maravić iz Dražica primjerak igre Theme Hospital za PSX, a Samir Alimehaj iz Belog Manastira komplet alata Boeder za popravak PC-ja upotpunjen originalnim primjerkom igre KKND. Raskošno originalno pakiranje Baldur's Gatea, hita koji je obilježio prošli broj Hackera i trenutačno najbolji RPG, osvojio je Siniša Kulundžić iz Vladislavaca. U Continentalovoj nagradnoj igri su najsretniji bili Nikolina Drempetić iz Popovače (majica), Ivan Guttert iz Osijeka (kabanica) i Ivana Kurevija iz Zagreba (soundtrack iz filma).



Miroslav Wirth je u Puzzle nagradnoj igri osvojio Abe's Exodus, a već od ovog broja vas čekaju nove nagrade u ovoj nagradnoj igri Algoritma i Hackera.

PISMA ČITATELJA

Pismo Aide Mujkić iz prošlog broja je sigurno otovorilo prostora za raspravu oko uvijek zanimljive tematike utjecaja računalnih igara na psihu djece, pa stoga ne treba čuditi veliki broj vaših žestokih reakcija na Aidino pismo.

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

PISMO MJESECA

Poštovano i nadasve cijenjeno uredništvo Hackera!

Inače nisam tip čovjeka koji voli kontrirati drugim osobama i njihovim izjavama i mišljenjima. U vašem štovanom časopisu sam nekoliko puta naletio na pisma koja su mi "digla tlak", ali nikad nisam pomišljao napisati pismo kojim bi se suprostavio toj osobi koja stoji iza tog što je rekla ili napisala. Poštujem slobodu mišljenja koja je dopuštena u rubrici "Pisma čitatelja". No, prošlog mjeseca, kupivši novi broj Hackera, odlučio sam ipak pokušati izraziti svoje mišljenje koje je gotovo suprotno određenoj osobi koja će biti spomenuta dalje u ovom pismu.

Prošlomjesečno izdanje Hackera je, kako izvana, tako i iznutra odisalo, kao i uvijek, golemom količinom informacija koje su prijeko potrebne da bi se u svijetu u kojem se tehnologija razvija brže nego se uspijeva iskoristiti njen potencijal dobile obavijesti koje nas upućuju na dobre i loše odlike bilo hardwarea ili softwarea. No, sav taj izvrstan "feeling" otvaranja prve stranice novog časopisa je bio u određenoj količini zagorčan otvaranjem rubrike koju inače detaljno proučim (kao i sve ostale) da bih vidio reagiranja na neki od prošlih brojeva ili reakcije na određenu recenziju. Zar moram reći kako mi je prošlomjesečno "pismo mjeseca" lako zapelo za oko?



Mislio sam da se radi o još jednoj reakciji na neku recenziju igre koja je po toj osobi trebala dobiti više ili manje, što je posve uobičajeno. No, kada sam završio čitanje tog pisma, nisam mogao a ne odgovoriti kojom riječju (možda i kojom previše) na to mišljenje.

Prvi prijedlog Aide Mujkić, specijalistice pedijatrije, mr.sc.dr.med., i nije tako loš. Uzmemo li u obzir da proizvođači prave igre da bi igrače zadržali što duže uz monitor napete uvijek ih pokušavajući iznenaditi nečim novim i neočekivanim, prijedlog gospođe Mujkić gubi čvrste oslonce jer rijetko tko odustaje od igranja kad dođe do nečeg zanimljivog. Dakle, ako sam naglasio da prvi prijedlog nije loš (bar dio s vježbama za odmor očiju, ruku i leđa), onda moram reći da se s drugim prijedlogom gotovo u potpunosti ne slažem. Zamislite recenzije bez određene doze humora i sarkazma. Uzmimo primjer: "U ovoj igri vi ste čovjek s puškom. Pritiskom na pucanje, puška puca. Krv curi iz ranjenika. Ima je puno. Toliko o atmosferi u igri, a sad krenimo na engine koji je preuzet iz...". U tom slučaju, Hacker bi postao suhoparan časopis, jer tko uopće želi čitati recenzije i izvješća koja zvuče kao da ih piše tip koji istovremeno puši travu i spava na lijevo oko. Ako netko ne želi čitati takve recenzije, pa zar nemamo kapke na očima. Probajte ih zatvoriti i uočite efekte. Što se tiče utjecaja takvih igara i recenzija na djecu (U-18), možda i ima nekih utjecaja na određene osobe koje su vrlo osjetljive na vanjske utjecaje i reagiranja. Ja sam također osjetljiv na vanjske utjecaje, pa ipak igranje Diabla i Blooda nije od mene napravilo budućeg zločinca ili lošiju osobu nego što sam bio. Utjecaji možda i postoje, ali oni ne mogu usmjeravati naše postupke jer oni isključivo ovise o snazi naše volje. Ako netko nema snage othrvati se porivu koji ga tjera na loše stvari, on će taj zločin počiniti bez obzira na vanjske utjecaje. Jer Bog je obdario čovjeka karakteristikom koju nema nijedno drugo biće - slobodom. Slobodom izbora. Slobodom da bira one opcije u životu koje želi. Dakle, ako je čovjeku dano to pravo od strane Boga, tko ima pravo oduzeti mu ga?

"Word count" je već prevelik. Još bih samo uputio pozdrav svima u redakciji, a posebni pozdrav Damiru Rukavini čije recenzije, kao i recenzije ostalih vaših suradnika, uvijek mogu stvoriti pravu sliku svega prikazanog.

Prem Đuro, Osijek

DA ISPRAVIM

...Hrvoja Majera (koji si misli da je neki teški RPG-ovac). U Falloutu ima pet NPC-eva.To su Ian u Shady sandsu, Dogmeat u Junktownu, Katja u Boneyardu, Tycho (može ga se naći u Skumm pit baru u Junktownu u ranim večernjim satima) i Tandi koja kasnije u igri biva oteta i koja se može naći zarobljena kod Raidersa pa ako je ne vratite u Shady Sands, ostat će s vama.

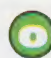
Mate Kraljević

P.S. Ako neko ima bilo kakvih pitanja o Falloutu ili Falloutu 2, neka mi se javi na e-mail: fulgorerulez@yahoo.com

KAD ĆE TIBERIAN SUN?

P Na Internetu piše da se može naručiti Tiberian Sun. Je li to istina, i može li se ta igra i kod nas naručiti?

DarkOne iz Vinkovaca



Pretpostavljamo da si na Internetu vidio tzv. "pre-order" ponudu, tj. mogućnost da unaprijed uplatiš svoj primjerak igre koja će ti biti dostavljena čim počne njena prodaja. Međutim, nema naznaka da bi se C&C: Tiberian Sun mogao pojaviti na policama trgovina u skorije vrijeme. Naime, proizvođač igre (Westwood) je inače čuven po prevelikom perfekcionizmu koji rezultira (pre)velikim odgodama i kašnjenjima njihovih naslova. Prvobitno zamišljen da izađe gotovo prije godinu dana, Tiberian Sun je bio nekoliko puta odgađan radi "dorade", da bi nas iz Westwooda čvrsto uvjeravali kako će igra zasigurno biti u prodaji do Božića. Međutim, veliki financijski problemi u kojima se našao Virgin Interactive, inače većinski vlasnik Westwoodovih dionica, su rezultirali preuzimanjem Westwooda od strane sveprisutnog Electronic Artsa za fantastičnu sumu od 110 milijuna dolara, o čemu smo u nekoliko navrata pisali u časopisu. To je rezultiralo ponovnim kašnjenjem, a Electronic Arts, koji sada izdaje sve Westwoodove naslove, maglovito je dao naslutiti da bi igra trebala biti u prodaji "u proljeće" ove godine. Iako je EA već poslao ponudu prodavačima igara za narudžbu Tiberian Suna, uključujući i domaćim dilerima, što smo telefonski provjerili, u pitanju je uobičajena praksa koja, međutim, može za posljedicu imati velike neugodnosti ako igra kasni, a prodavač je već počeo s reklamnom kampanjom. Nadam se da to pojašnjava maglovitu situaciju vezanu oko izlaska TS-a na tržište, a bojimo se da na tom području imamo posebno lošu vijest. Naime, Hacker je posredstvom svojih kontakata u Electronic Artsu saznao neslužbenu informaciju da igra "vjerojatno neće izaći prije srpnja"! Međutim, mi prognoziramo ili



rujan ili Božić jer mislimo da je naša "krtica" željela ublažiti ionako lošu vijest, s obzirom da je ljeto tradicionalno najlošije razdoblje za prodaju igara, a sumnjamo da toga nisu svjesni i u Electronic Artsu. Pri tome je simptomatično da je sličnu odgodu doživio i Dungeon Keeper 2 - pored Tiberiun Suna vjerojatno najveći potencijalni blockbuster Electronic Artsa u ovoj godini. Do tada, EA nam priprema Superbike World Championship koji će biti njihov prvi tzv. "triple-A" naslov u ovoj godini, a o kojem možete pročitati opširan prikaz u sljedećem broju časopisa.
Do tada, svim zaljubljenicima u RTS žanr, a posebice C&C serijal igara preporučujemo našu veliku najavu Tiberian Suna u ovom broju Hackera.

TRI PITANJA

1. Na koju je foru Hacker "jedini časopis s kojim se igra"? I drugi časopisi imaju CD prilog i nagradne igre. Postoje dva odgovora: a) to je promotivni slogan b) sasvim nešto drugo (navesti što)
2. Što se, dovraga, događa s Hackerom Plus (trebao je izlaziti svaka četiri mjeseca, sjećate se?)
3. Hoćete li vratiti onaj križić na novo "C" iz logotipa?

Damir Gašparović iz Karlovca

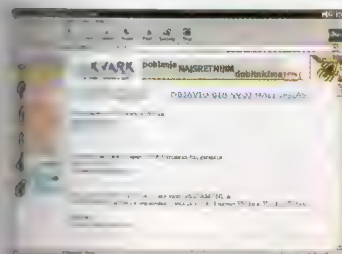
1. Postoji samo jedan odgovor: to je promotivni slogan 2. Hacker Plus prestaje izlaziti. Umjesto njega je naše izdavačko poduzeće odlučilo izdavati "PSX" - prvi službeni časopis za PlayStation u Hrvatskoj koji će već od mjeseca travnja postati mjesečnikom. Svi naši pretplatnici umjesto Hacker Plusa sada besplatno dobivaju PSX. 3. Nećemo

MALI OGLASI

Zašto više nema malih oglasa?

Nepotpisani

Ima, ima. Dovoljno je usmjeriti tvoj web pretražnik na www.hacker.hr Internet lokaciju "jedinog časopisa s kojim se surfa" te u sekciji Mali oglasi pročitati najnovije oglase. Naravno, objavljivanje malih oglasa na Hackerovom WEB-u je potpuno besplatno, a primanje istih se vrši preko WEB formulara na našim stranicama. Napominjemo da oglasi prolaze provjeru, ne objavljujemo one sumnjivog sadržaja u kojima se prodaju piratske igre.



Besplatni mali oglasi od sad na Hackerovom Webu

HACKER CLUB

Možete li mi odgovoriti na pitanje kako postati članom Hacker Cluba?

Marin iz Rijeke



Hacker Club je klub Hackerovih pretplatnika, što znači da članstvo u njemu automatski stječe svatko tko se pretplati na naš časopis. Osim pretplate, ne postoji drugi način da se postane članom Hacker Cluba. Da bismo se odužili pretplatnicima koje smatramo našim najvjernijim čitateljima, za članove Hacker Cluba organiziramo redovite mjesečne nagradne igre, popuste pri kupnji hardvera i softvera kod naših oglašivača i druge pogodnosti s kojima se možeš upoznati ako okreneš str. 112.

PITAJ TINU

Časopis vam se, eto, zbilja dokazao, al' rubrika "Pisma čitatelja" mi nekak' šepa. Ne želim da me krivo shvate oni čija ste pisma objavili, ali ima ih zaista glupih, pogotovo onih koji su odabrani za pismo mjeseca. Ta bi rubrika mogla biti i zanimljivija samo kad bi vi to dopustili, pa samo da objavite i tri pisma ako su zanimljiva, dobra i kreativna. Dobro, ima ih zanimljivih, ali u prosjeku samo oko 45%. Ako ovako nastavite, moći ćete konkurirati rubrici "Pitaj Tinu". I još nešto, smatrao sam vas ljudima nove generacije, ali očito još uvijek padate na foru "molim vas, nemojte da moje pismo završi u košu".

Kristijan Leskovar, Zgb

**Dragi Kristijane,
Naša lektorica Ankica sva pisma koja započinju frazom "molim vas nemojte da moje pismo završi u košu" automatski lansira u Recycle Bin. Šalim se, frazu ignoriramo u potpunosti, a u ovoj rubrici objavljujemo tek mali reprezentativni uzorak koji pokazuje što su od svih pristiglih pisama tog mjeseca naši čitatelji najviše komentirali.**

IDETE MI NA ŽIVCE!

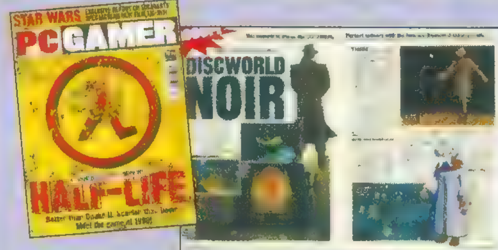
Pomalo mi počinjete ići na živce. Kao prvo, u opisima se stalno hvalite kao "Prvi u svijetu donosimo ovu recenziju" ili "najdetaljniji prohod na svijetu", "ekskluzivno", "senzacionalno". Uglavnom previše ste se umislili, a kad vas BUG-ovci raznesu u NFS 3, smišljate neke bijedne isprike. Eh da, vaš CD ne valja ni 5%. Ne dajete ni omot s njim s opravdanjem "da bismo zadržali pristupačnu cijenu". Ono što je na njemu korisno su neke demo igre, par zakrpa i najave, a sve ostalo možete baciti u smeće. Animacije koje zauzimaju pola CD-a ničemu ne služe, a oni jadnici koji uživaju gledajući screen-savere neka kupuju neki drugi časopis. To je to. Sada kad sam vas popljuvao imate vremena do drugog broja smišljati odgovore.

Igor iz Pule

Zahvaljujući odličnom timingu koji je rezultat naše odlične suradnje i uigranosti sa Hrvatskom tiskarom u kojoj tiskamo časopis te svjetskim izdavačkim kućama, svaki broj ima bar jedan ekskluzivitet u hrvatskim, a nerijetko i svjetskim, okvirima. Dovoljno se samo sjetiti da smo prvi recenzirali Voodoo 2, RIVA-u TNT, iMAC-a, Power MAC-a G3 (u ovom broju), a kao primjer svjetskog ekskluziva ću te podsjetiti na neoborivu činjenicu da je samo Hacker u broju 37 (svibanj prošle godine) na stranicama 30 i 31 prvi u svijetu napravio najavu sa dosad neviđenim slikama za Discworld Noir te razgovarao sa Luci Black - producentom igre. I ne samo to, Hacker je sklopio dogovor sa Perfect Entertainmentom po kojemu je naš časopis imao ekskluzivno pravo na članak zaključno do Božića te stoga ne treba čuditi što vodeći svjetski časopisi za igre, a kamoli domaći, nisu još mjesecima mogli objaviti slike koje smo mi imali. Naravno, prvi časopis koji je u Božićnom broju objavio najavu je bio britanski PC Gamer, inače najprodavaniji časopis za PC igre, koji već poslovično prednjači po ekskluzivnim člancima koje redovito ima prije svih ostalih časopisa. Žalim što sam morao odgovor napisati hvalisavim tonom, ali na to me natjerala tvoja neosnovana sumnja u ekskluzivitet naših materijala. Na kraju krajeva, zar doista od nas očekuješ da članak za koji smo, primjerice, bili nekoliko tjedana u intenzivnim pregovorima sa izdavačom banaliziramo na razinu "jučerašnje vijesti" i da se ne pohvalimo kako u rukama imamo ekskluzivne materijale koje, recimo, osim nas nema nitko u Hrvatskoj. Što se tiče CD-a, uistinu nam je žao što misliš da "ne valja ni 5%". U svakom slučaju, ako ti se toliko ne sviđa - uvijek ga možeš baciti u smeće. Pozdrav do sljedećeg broja.



Pogled na Hacker br. 37 (svibanj/1998) otkriva najavu za Discworld Noir koju smo objavili prvi u svijetu...



...nakon nas, PC Gamer je također objavio sličnu najavu, ali tek osam mjeseci kasnije!

Iako više nemate postera, časopis vam je i dalje super!

Marko

COMMANDOS ŠIFRE

Volio bih da objavite ove šifre za Commandos: BEL. Nakon što unesete početnu šifru **1982** GONZO, istovremeno pritisnite:

SHIFT X - teleportacija
SHIFT CTRL N - prelazak faze
CTRL I - besmrtnost
SHIFT V - pogledi stražara

Volio bih da objavite šifre jer ovog trenutka u Hrvatskoj ima puno djece koja ipak ne mogu voditi hrabru grupu komandosa do pobjede nad Švabama.

Miro Boroje, Dubrovnik

Iako smo u nekoliko navrata objavili šifre za Commandos, objavljujemo i ove koje si nam poslao. Ako ništa drugo, nadamo se da će Denis Kovačić koji vodi rubriku SOS početi dobivati manje upita vezanih za ovu igru na kojoj su mnogi do sada polomili zube.

NOVOSTI

UVODNIK

Živjela 3D revolucija!

Priznali mi to ili ne, razvoj današnje računalne tehnologije ne samo da je brz, nego se toliko zahuktao da je postalo gotovo nemoguće praćenje ili bilo kakvo predviđanje o tome kakva će se računala naći na našim stolovima za godinu-dvije. Naravno, za očekivati je da se paralelno s hardverom razvija i softver, iako ga ne prati baš svaki put u stopu. I konačno dolazimo do onog bitnog: i računalne igre spadaju pod softver, stoga se i one, kao i sve ostalo vezano uz računala, vrtoglavo razvijaju i napreduju. A iza svih tih uzročnoposljedičnih veza i brojnih logičnih zaključaka s moje strane, ostaje tek pitanje može li se barem približno pokušati odrediti smjer kojim će se, ako ne u daljoj, a ono barem u skorijoj budućnosti razvijati industrija računalnih igara? Dio odgovora sigurno leži u 3D grafici, tj. tehnologiji koja je omogućuje jer, ako ništa drugo, proizvođači zabavnoga softvera barem pokušavaju svojim naslovima pratiti napredak spravica koje sada već živo znače, takozvanih 3D ubrzavačkih kartica koje u posljednje vrijeme postaju jednostavno nužan dio svake video kartice zajedno s njezinim 2D funkcijama. Promotrimo li samo neke od friške najavljenih naslova, ili ako baš hoćete, i onih prilično davno najavljenih, uvidjet ćete barem djelić revolucije koji se polagano, uglavnom neprimjetno, pokreće unutar samih računalnih igara a odnosi se ponajviše na njihove vizualne izvedbe, što nas ponovo vraća na 3D grafiku i sve sofisticiranije i učinkovitije grafičke 3D engine bez kojih, po riječima nekih stručnjaka, u idućih par godina nijedna igra kojoj je stalo do financijskog uspjeha neće moći egzistirati na tržištu. Zaključak? Odmah pohrlite do najbližeg lokalnog distributera računalne opreme i nabavite si najnoviji komad 3D video tehnike, bio to Voodo 3 u tko zna kojoj inačici (2000, 3000, 3500 dodajte još par nula i sami se poigrajte brojevima; ne brinite se, već će se marketinški stručnjaci iz 3Dfxa pobrinuti da se i takvi sumnjivi modeli pojave) ili pričekajte još "samo koji mjesec" do pojavljivanja TNT-a 2, Matroxove G400 i tko zna koje X,Y nekolike tisuća video kartice, a kao krajnja mogućnost uvijek vam preostaje igranje TETRISA i Dooma na vašoj vjernoj 386-ici.

[illegible]

SIM CITY 3000 LOKALIZIRAN

EKSKLUZIVNO

Predstavljanje lokaliziranog Sim Cityija 3000 bio je dovoljan razlog za okupljanje brojnih novinara i ostalih sretnika kojima su kompjutorske igre posao. Mijac, mijac, navalimo...

Kada su 1989. godine ljudi iz tada male tvrtke Maxis obilazili izdavače nudeći im svoj prvi Sim City, svi su odmahivali rukom. Što je to? Kakva je to igra? Tko još želi postavljati vodovod i brinuti se o odvozu smeća? Graditi radnička naselja i asfaltirati ceste? Gdje su mrtvi, gdje je motorna pila, gdje su eksplozije i hektolitri krvi? Ma dajte, molim vas, nađite neku drugu budalu. Ali Maxisovci su vjerovali u sebe i nisu odustajali. Uz velike muke izdali su Sim City, a ostalo je povijest. Sim City je preveden na 12 svjetskih jezika i dostupan u 7 formata. Do danas je prodan u više od 5 milijuna primjeraka. Sim City 2000 CD kolekcija osvojila je prvo mjesto u Velikoj Britaniji i držala ga 52 tjedna. Ukupan broj prodanih Sim igara (Sim Ant, Sim Farm, Sim Earth....) prešao je brojku od 7 milijuna primjeraka postavši jedan od najprodavanijih serijala u povijesti kompjutorskih igara.

Sim City je nedavno doživio svoje novo, Sim City 3000, izdanje koje se na hrvatskom tržištu pojavilo u lokaliziranom obliku zahvaljujući domaćoj tvrtki Algoritam. Prvi sretnici koji su ga imali prilike vidjeti okupili su se prošli mjesec u Art Net klubu na hrvatskoj premijeri koju je za brojne goste, novinare i poslovne partnere upriličio izdavač Algoritam. Uz finu papicu i pune čaše upoznati smo s novitetima inačice 3000: igrači sada imaju bolji pregled nad katastrofama, bolja je grafika, moguće je nadograđivati putem web stranica, promet vozila je prirodniji, a igra je više strategijski orijentirana.

Upoznati smo i s planom lokalizacije Algoritma. Gospodin Branko Šoštarić, direktor Algoritam multimedije, objasnio nam je zašto je Algoritam ušao u akciju lokalizacije kompjutorskih igara. To je još jedan korak u borbi protiv pirata i još jedan način da se kupcu pruži vrijednost više. Priča ide otprilike ovako. Kompjutorske igre se inače u Hrvatsku uvoze u originalnim kutijama na engleskom jeziku. Algoritam je primjenio novu taktiku koja je već polučila rezultate. Naime jeftinije je uvesti samo CD u omotu, a u Hrvatskoj tiskati upute i kutiju na hrvatskom. Na taj način kupac dobiva lokaliziranu igru i to po nižoj cijeni nego da je uvezena u engleskom pakiranju. Sim City 3000 sada se prodaje po 300 kuna, a inače bi bio znatno skuplji. Niža cijena i još na hrvatskom, zgodno, zar ne? Ako to nekome nije dosta, pa postavlja pitanje zašto nije i sama igra prevedena na hrvatski, onda neka ima i ovo na umu: Electronic Arts, najveća svjetska izdavačka kuća za interaktivni zabavni softver, ujedno i vlasnik Maxisa, lokalizira svoje igre samo ako je zajamčena njihova minimalna prodaja od 50 000 primjeraka!!! Niste dobro čuli – da, 50 000 primjeraka!!! To je ipak malo previše za hrvatsko tržište. Dakle, od toga ništa do daljnjega uz ovoliki postotak piratskog softvera. A tu su još i nemali troškovi lokalizacije koje hrvatsko tržište ne može podnijeti. A i vrijeme potrebno da se igra prevede na hrvatski bilo bi toliko dugo da bi igra za to vrijeme postala neaktualnom jer bi pirati raspačali američko izdanje. Imajte na umu da je za prebacivanje PlayStation igre Metal Gear Solid s američkog sustava NTSC na europski PAL trebalo godinu dana. No, bilo kako bilo, Algoritam nastavlja s lokalizacijskom politikom "na hrvatski, i to po nižoj cijeni". Sljedeći naslovi Electronic Artsa koji dolaze na tržište u lokaliziranoj inačici u izdanju Algoritma su: Alpha Centauri, Recoil, Superbike World Championship, Lands of Lore 3, Fleet Commander, A-10 Warthog, Command & Conquer: Tiberian Sun, Shogun, Dungeor Keeper 2, te Ultima Ascension. Od naslova GT Interactivea izaći će Drivers i Total Annihilation: Kingdom. Nema sumnje, zanimljiva je godina pred nama, barem kad je o atraktivnim naslovima riječ.

Ne, to nije Senna M. To je Kalit Usama koji je vodio demonstraciju igre

Branko Šoštarić, direktor multimedije Algoritma objašnjava proces lokalizacije

IN

PENTIUM 3 PROCESORI
Istina, prvi procesori u ovoj novoj liniji Intelovih procesora nove generacije ne obećavaju previše, no još uvijek su najbrži na tržištu, te ih svaki ovisnik o CPU brzini jednostavno mora posjedovati.

DECAY/INSOMNIA SOFTWARE
Tim fanatičnih Finaca svijetu znanih kao Insomnia Software pokazao je da i mi Europljani imamo što ponuditi u svijetu 3D engine inovacija za što je najbolji primjer Decay, 3D pucačina na kojoj rade ljudi iz Insominae.

PLAYSTATION 2000
O Soneyjevoj "igračkici" nove generacije posvuda se naveliko priča, ipak treba zaboraviti sve te silne glasine i strpiti se još koji tjedan do Sonyjeve konačne službene objave.

NEED FOR SPEED 4
Nakon pojavljivanja prvih trailera iz nove inačice Need for Speeda za Playstation konzole, široke narodne mase ostale su zapanjene. Da, da, to je igra u kojoj planiramo razvaliti Bugovce na ovogodišnjem INFO sajmu. Osveta je slatka!

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

ELECTRONIC ARTS
[illegible]

JOHN ROMERO
[illegible]

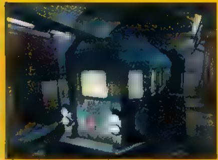
DIAMOND MONSTER/VOODO 1
[illegible]

KINODVORANE
[illegible]

OUT

PC INFO

U ovom broju predstavljamo manje naslova nego u prošlom, što je za ovo tržište normalno za ovo doba godine.



Uređuje i piše **Damir Đurović**

TECH INFO

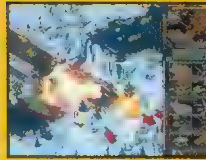
U ovom broju vam, pored standardne borbe proizvođača 3D ubrzivača, donosimo i pregled domaćih zbivanja.



Uređuje i piše **Patrik Pencinger**

NAJAVE

Ovaj mjesec kao ekskluzivitet broja donosimo Tiberian Sun za kojeg još uvijek nije jasno kada bi trebao izaći.



Uređuje: **Damir Đurović**
Piše: **Vedran Januš**

MS GAME-STOCK 99

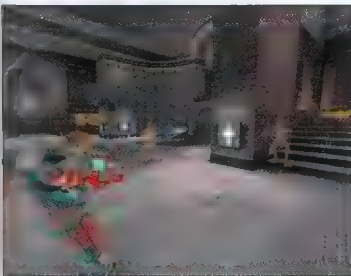
Microsoftov ima plan kojim namjeravava osvojiti tržište igara, a Damir Đurović vam ga otkriva na 4 stranice specijalnog priloga

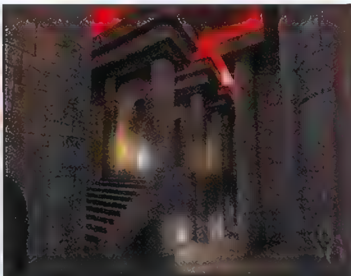


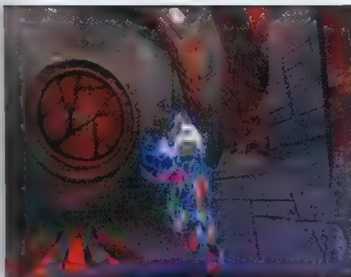
TOP 5 PC CD-ROM *Najočekivanije igre*

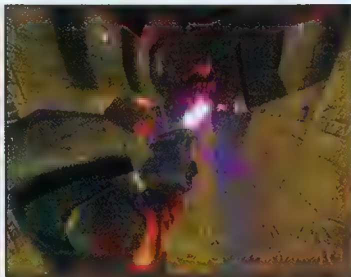
Predstavljamo vam TOP 5 ljestvicu najavljenih igara za PC koje najviše očekujemo i koje ćemo igrati

1. **Quake 3 Arena** id Software/Activision
2. **C&C: Tiberian Sun** Westwood/Electronic Arts
3. **X-Wing Alliance** Lucas Arts/Activision
4. **Black&White** Lionhead/Electronic Arts
5. **Decay** Insomnia Software/?









Što se zacrtani okvir datuma izlaska Quake 3 Arene sve više bliži, ljudi iz id Software nas sve više i više uspjevaju impresionirati vizualnom kvalitetom svog novog naslova. Nesumnjivo, Arena će biti igra prema kojoj će se krojiti sve buduće 3D pucačine.

Pa dobro tko je taj...

ACTIVISION

Uspjesi ovog danas gigantskog izdavača i jednog među financijski uspješnijima sežu prilično daleko, u prošlo desetljeće (daleko, s obzirom na kratko postojanje industrije računalnih igara).

U to je vrijeme malo koja izdavačka/proizvođačka kompanija bila veća od Activisiona. Prvo pojavljivanje Activision je ostvario na tada sve popularnijem Atari VCS-u, na kojem su se posebno proslavali Pitfallom (starijima među vama sigurno poznatoj igri). Ubrzo nakon Ataria ili, bolje rečeno, paralelno s njim Activision se počeo baviti i razvojem naslova za svima nam znanog dobrog starog Commodorea 64. "Activision devedesetih godina" je doživio pravi procvat krajem desetljeća, tj. sada, u financijskom smislu, ali i u popularnosti i kvaliteti naslova koji su se pojavili prošlih godina. Spomenemo tek neke od njih, prvi među modernijim PC CD ROM naslovima bila je vrlo uspješna avantura Return to Zork, potom je uslijedio manje-više dobro prihvaćeni MechWarrior serijal te još niz koliko-toliko poznatih igara, no pravi biser među naslovima iz Activisiona bio je Quake 2 koji se pojavio prije dvije godine i još je uvijek najpopularnija multiplayer igra, ali će ga ubrzo smijeniti mlađi brat Quake 3: Arenae. Inače, Activisionov korporacijski dio posvećen razvoju nije jedinstven, podijeljen je na više manjih razvojnih timova s kojima Activisiona ima potpisane ugovore o višegodišnjoj suradnji i izdavanju njihovih naslova. Trenutačno su sastavni dio velike Activiosonove obitelji razvojnih timova Raven (Heretic, Hexen, Heretic 2), Ritual Entertainament (Sin), Rogue (expansion packovi za Quake i Quake 2), Xatrix (expansion pack za Quake 2), Presto (Journyman Project serijal), id Software (Quake, Quake2) te Pandemic Studios (Dark Reign i Battelzone). Od očekivanijih naslova koje Activision priprema izdati ove godine spomenimo Quake 3: Arena o kojoj smo već podosta pričali, nastavke Battlezonea i Dark Reign te Beneath koji bi trebao biti konkurenciju dosad vrlo uspješnoj Lari Croft. Activision je tvrtka čiji rad treba uvijek pratiti jer zna ugodno iznenaditi kvalitetom svojih naslova.



Jedan od otkačenijih Activisionovih vanjskih razvojnih timova - Pandemic Studios - na djelu. Sve igre započinju ovako za pisaćim stolom i naravno s izvanzemaljcem koji je ujedno i glavni dizajner i producent igre.



Ništa bolje od dobre rekreacije (i otrežnjivanja) rano ujutro prije novog kruga bug testiranja na najnovijem projektu na kojem ovi ljudi rade.





Beneath će biti jedan od mnogih pretendenata na tron 3D platformskih/akcijskih igara na kojem trenutačno sjedi Lara Croft.

PC INFO



Pregled zbivanja na tržištu PC igara smo skratili u ovom broju nauštrb opširnog izvještaja sa Gamestock '99 konvencije u kojem vam predstavljamo Microsoftov plan kojim tata Bill namjeravava osvojiti tržište igara.

UKRATKO

Prax Wars na čekanju
U jednom od prošlogodišnjih brojeva najavili smo skori dolazak 3D pucačine Prax Wars pod izdavačkim pokroviteljstvom Electronic Artsa. Stvari vezane uz razvoj igre nisu se, očito, razvijale u željenom smjeru te je stoga EA do "daljnjega" zaustavio bilo kakve aktivnosti vezane uz njeno dovršavanje. Jedan od glavnih razloga za takvu odluku mogla bi biti zastarjelost grafičkog enginea koji je trebao pokretati igru, koji ne bi bio ni do koljena velikim nadolazećim divovima ovoga žanra poput Quakea 3: Arenae te najavljenog Unreala 2.

Sierra povlači velike poteze
Poprativši niz velikih financijskih gubitaka koji su pogodili Sierru koncem godine, pojavilo se i službeno izvješće u kojemu Sierra najavljuje veliku rekonstrukciju unutar svojih ogranaka. Upravo zbog toga neki od njenih razvojnih odjela bit će zauvijek ukinuti te će se ljudi i razvojni projekti unutar njih premjestiti u središnje Sierrine urede u Washingtonu. Ukinuti razvojnu studiji su Yosemite Entertainment, Pyrotechnix, Synergistic i Books that Work (nadamo se da konačno više nećemo iz Sierrinih izdavačkih ruku dobivati najnovije kuharice i slične stvari iz područja koje joj "ne leži").

Još bodova za Electronic Arts
Koncem prošlog mjeseca Electronic Arts je osigurao još jedno poznato ime koje će priključiti svojem brzorastućem broju popularnih sportskih serijala. Tako će se zahvaljujući velikoj marketinškoj sposobnosti EA Sportsa ovaj put u njihovim rukama naći prava na proizvodnju naslova Formula One serijala koji će u skoroj budućnosti donijeti veliki profit kao i FIFA, NHL i slični EA naslovi.

Prošlomjesečna brojka od 175 000 prodanih Baldur's Gatea primjeraka dostigla je brojku od pola milijuna, što je svakako zadivljujuće znamo li da je igra tek mjesec i pol na tržištu.

ELECTRONIC ARTS ŠIRI HORIZONTE, PONOVNO

EA stekao prava na distribuciju Looking Glassovih naslova

Looking Glass Studios tvrtka je o kojoj se itekako mnogo pričalo u posljednje vrijeme, što nimalno ne čudi uzme li se u obzir da je upravo ona kreator inovativnog **Thief: The Dark Projecta** koji je pokazao da se 3D "shooteri" mogu promatrati i iz jednog drugog aspekta, više fokusiranog na rješavanje problema. Zbog usjpeha koji je postigao s Thiefom te zbog prilično blistave prošlosti, Electronic Arts se odlučioza potpisivanje ugovora o distribuiranju nadolazećih Looking Glassovih naslova. Isplativost EA-ovog poteza još je jasnija znamo li da se upravo od dvaju Looking Glassovih nadolazećih naslova očekuje uistinu mnogo jer su, prema sadašnjim saznanjima, obje igre već sada prikupile poveći broj pobornika iako su još prilično daleko od završetka razvoja. Ta dva naslova koja će izaći pod EA-Looking Glass oznakom su System Shock 2 i Flight Unlimited 3. Zahvaljujući izvrsnoj Electronic Artsovoj suradnji s lokalnim distributerima na našim prostorima (posebice s Algoritmom), možete očekivati pojavljivanje ovih igara u našim trgovinama kad i diljem svijeta.



▲ U System Shocku 2 će Looking Glass kao i u njegovom prethodniku te Thief: The Dark Projectu pokušati pomaknuti granice inovativnosti i koncepcijskog dizajna

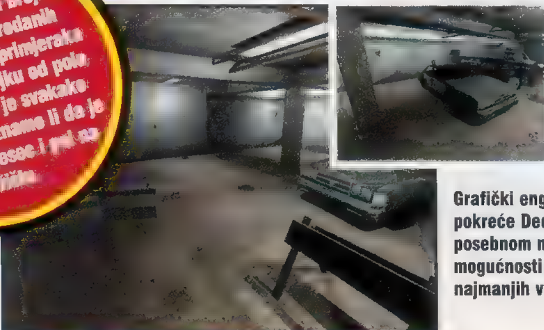


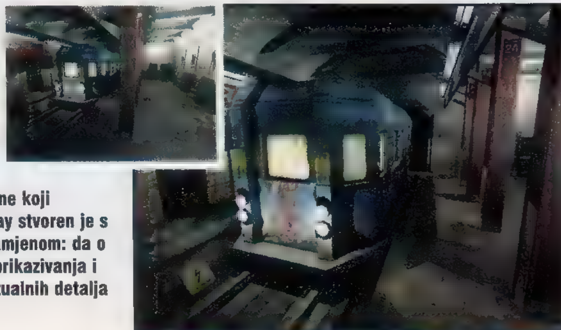
▲ Fantastičan vizualan doživljaj prekrasnog 3D krajolika jedan je u nizu ukrasa koji će Filight Unlimited 3 osigurati mjesto na polici svakog obožavatelja simulacija

DECAY RAZOTKRIVEN

Insomina polako ali sigurno započinje promotivnu kampanju svog prvog naslova

Finski razvojni tim spomenut u prošlom broju započeo je polako s pripremanjem promotivne kampanje za popularziranje svog nadolazećeg 3D shootera nove generacije Decayja. Iako je igra još daleko od završetka, ljudi iz Insomnia Softwarea su, s pravom, već započeli marketiške pripreme (uključujući i odabir izdavača iz velikoj broja zainteresiranih) da bi se mogli ravnopravno suprostaviti konkurenciji koja će se sa svojem uradcima pojaviti krajem ove i početkom iduće godine, točnije u isto vriijeme razdoblju kada bi i Decay trebao ugledati svjetlo dana. U prvom press paketu koji smo dobili od Insomnie našlo se i par iznenađujuće realističnih slika iz najnovije verzije grafičkog enginea o čijim ćemo potpunim karaktertistikama progovoriti vjerojatno već u idućem broju, do tada bacite oko na priložene slike.





Grafički engine koji pokreće Decay stvoren je s posebnom namjenom: da o mogućnosti prikazivanja i najmanjih vizualnih detalja

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Everquest završen - izlazak ovaj mjesec

Dugo pripremana i dobro medijski pokrivena masovna multiplayer RPG igra Everquest prošla je kroz svoju treću beta fazu te je, otklanjanjem posljednjih preostalih bugova, upravo završena. Prema očekivanjima medija i brojnih ljudi iz industrije, Everquest će označiti novi pomak u žanru multiplayer RPG igara, konačno s trona srušivši Originovu sada već pomalo neslavnu Ultimu Online. Prvi bi se primjerci u prodaju trebali naći za nekoliko dana, 16. 3.

Intel potjerao zvijer do 1GHz

U Intelovom su sjedištu pred sam kraj prošlog mjeseca demonstrirane maksimalne mogućnosti koje njihovi novi Pentium 3 procesor mogu dostići i, vjerovali ili ne, upravo će taj datum u javnosti biti zapamćen kao dan kada je Intel prvi puta u javnosti dostigao brzinski rekord CPU-a prešavši brzinu čak od 1GHz. Naravno, da bi omogućili rad procesora u enormno teškim uvjetima kojima je bio opterećen, moralo se posegnuti za posebnim metodama hlađenja procesora.

Civilization: Call to Power za Linux

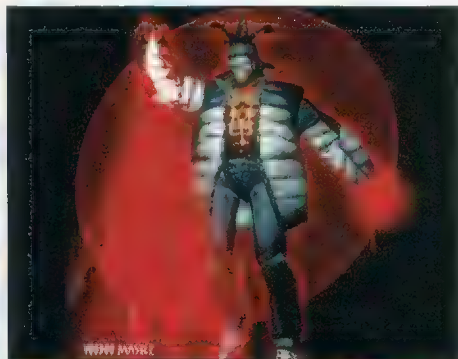
Čini se da se iluzija o postojanju jedinstvenog operativnog sustava pod kojim će se samo za nj razvijati igre konačno počela razbijati. Prvi korak ka takvom razvoju događaja napravio je Loki Entertainment predstavljanjem Linux konverzije poznate Activisionove igre Civilization: Call to Powera. Ovo je prvi pokušaj komercijalnog uspjeha u industriji računalnih igara na jednom od dosad neistraženih, ali rastućih tržišta. Ovisno o njegovom uspjehu, i druge tvrtke će ne/slijediti taj primjer.

THE SANITY

Litech engine u novom obliku

Malo bi tko u medijima, uključujući i nas, očekivao od Monolitha (tvorca Blooda 2, Shogo: Mobile Armora i mnogih drugih poznatih naslova) da će svoju najnoviju verziju Litech 3D grafičkog enginea iskoristi za bilo što drugo doli za stvaranje još jedne u nizu kvalitetnih 3D pucačina, što im je do sada išlo od ruke. E, pa svi smo se mi prevarili jer - najnovija nadograđena inačica Litecha bit će iskorištena za razvoj **Sanityja**, RPG igre napravljene u 3D izometrijskoj perspektivi. Ovim je potezom Monolith želio pokazati mogućnosti da se njihovim iznimno sposobnim engineom (dosada licenciranim u golemim količinama, tako da brojem licenci konkurira čak i Unrealu) može napraviti mnogo više od uobičajene 3D pucacine. Za sada su bilo kakvi detalji vezani uz priču ili ostale elemente unutar igre nepoznati, no čim postanu dostupni, možete očekivati ponovno gostovanje Sanityja na stranicama ovoga časopisa. U svakom slučaju, ako se Sanity pokaže uspješnim naslovom, Monoltih očekuje još veći profit koji će izvući iz novih licenci koje bi mogle biti otkupljene nedugo po završetku tog naslova.





RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY

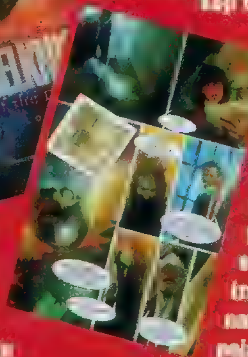
Expansion iz PopTopa

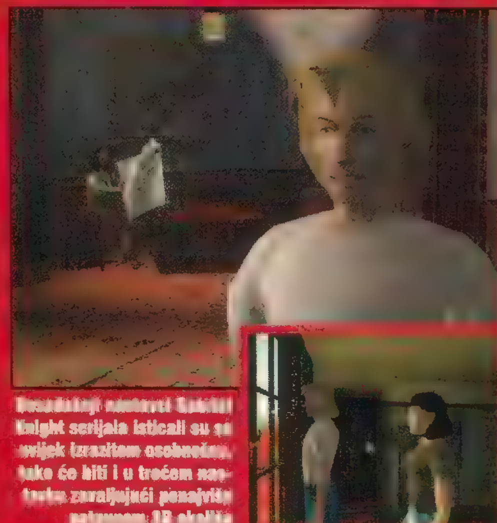
Po naslovu, neki među vama već su vjerojatno shvatili da je riječ o još jednom expansionu, ovaj put za dobro poznatu igru Railroad Tycoon 2 iz Pop Top Softawarea. Kao što i samo ime sugerira, ovaj dodatak za igru prodanu u skoro pola milijuna primjeraka koncentrira se na željezničku tehnologiju modernih vremena. Igra će vam putem njega ponuditi oko osamnaest novih scenarija raspoređenih u vremensko razdoblje od 100 godina, od 1930. do 2030., a svaki je, naravno, popraćen prikladnom tehnologijom toga vremena.

GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Uprizorenje novog misterija Jane Jensen uskoro dovršeno

Treći nastavak misterijskih priča o Gabrielu Knightu iz ruku poznate spisateljice Jane Jensen konačno će nakon brojnih odgađanja (prvobitno najavljen za ljeto prošle godine) doživjeti svoje uprizorenje u obliku računalne igre smještene, naravno, u žanr 3D avanture. O igri nećemo previše pričati jer je u više navrata bila spominjana na našim stranicama Novosti, samo ćemo spomenuti da iza cjelokupnog koncepta stoji izvrsna priča čiji se počeci [illegible] na istinskom misteriju jednog malog, stvarno postojećeg sela u Francuskoj u kojem će se i u samoj igri odvijati zamršena priča brojnih intriga i prijevara. Uz igru, trebao bi se pojaviti i dobro osmišljen strip koji će donijeti skraćenu verziju iste priče nastale po naveli poznate spisateljice. Gabriel Knight će u nove misterije biti upleten na proljeće ove godine, kada se očekuje konačno izglađivanje svih elemenata igre i njeno pojavljivanje.





Dosadašnji nastavci Gabriel Knight serijala isticali su se uvijek izrazitom osobnošću, tako će biti i u trećem nastavku zaraljujući ponajviše potpunom 3D okolišu

TECH INFO



I ovaja mjesec donosimo mnoštvo novosti iz svijeta hardvera, dakako, s naglaskom na 3D akceleratorima. Posebno izdvajamo dostignuća inženjera Metabyte Labsa koji su razvili tehnologiju povezivanja dviju TNT kartica

JBL

Renomirani proizvođač zvučnika izbacio je na tržište liniju proizvoda namijenjenih uporabi uz osobna računala!

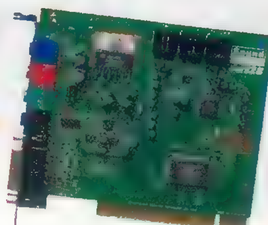


JBL poznati je proizvođač zvučnika čiji profesionalni monitor zvučnici nalaze primjenu u mnogim profesionalnim studijima za snimanje zvuka. Čitava serija zvučnika (4 različita proizvoda) nosi prefiks Media, što vam ne govori mnogo o području uporabe. Svi zvučnici iz serije su aktivni, tj. imaju ugrađeno pojačalo. Svi oni koji žele odličan zvuk sa svog računala, trebali bi razmisliti o JBL-ovim zvučnicima kao mogućem rješenju. Najslabiji model serije su dvosustavni zvučnici s ugrađenim pojačalom od 12W. Od 9 cm bas jedinice ne treba očekivati efekt potresa, no ostatak zvučnog spektra bit će zadovoljavajući. Ovi zvučnici ne posjeduju kontrole za boju tona (bass, treble). Media 200 nešto su jači zvučnici (20W), a posjeduju i tonske kontrole. Mesnatost ova dva paketa dobijaju dodatkom Media Sub subwoofera (20W). Perjanicu ove serije proizvoda predstavlja sub-sat komlet JBL Media 2000. Dva satelitska zvučnika snage 30W nadopunjena su subwooferom od 35W. Pomoću kontrola na zvučnicima moguće je mijenjati boju tona i razinu subwoofera.



INTEL

Industrijski gigant stvara proizvod koji će biti snažan temelj jeftinoj, a snažnoj igraćoj platformi!

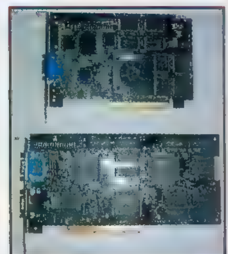


Zaprepastila nas je poluslužbena vijest koju smo doznali: Intel se sprema uskoro na tržište izbaciti matičnu ploču s ugrađenim audio i video podsustavom. Što je tu čudno - pitate - to se radilo i prije? Da, ali Intel na ploču kani staviti Rivu TNT i zvučni čip koji se rabi u Creative Labsovim PCI64 karticama! Ovakvo rješenje posebno bi moglo zanimati igrače koji bi ovako uštedjeli prilično novca, a ne bi bili zakinuti na području audiovizualne kvalitete !

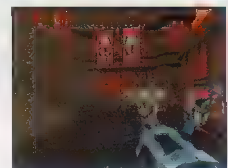


3Dfx

Opet nova kartica - Voodoo 4?



Sramotu nastalu objavljivanjem specifikacija Voodoo trojke djelomice bi mogle umanjiti glasine koje kruže mrežom, a koje su započele suptilnim komentarom glavonje iz 3Dfx-a koji je reagirao na hladne komentare kod predstavljanja Voodoo trojke: *"Voodoo 3 nije posljednji metak u našoj cijevi..."*. Uglavnom, stvar se razvija paralelno s Trojkom, a kada će se na tržištu pojaviti ovisi jedino o prodaji starije sestre. Što se ona bude bolje prodavala, to će novi misteriozni proizvod kasnije ugledati svjetlo dana. Podaci kojima raspolažemo nisu službeni, no sigurni smo da nisu ni daleko od istinite. Novi će se proizvod zvati Rampage. 32 MB bit će temeljna količina memorije – pretpostavljamo radi podrške 32bpp renderiranju pri astronomskim rezolucijama. Baratanje teksturama će biti uvelike poboljšano, posebice velikih. Mogućnost udvostručenja performansi stavljanjem dviju kartica opet će zaživjeti (SLI). Bit će moguća nadogradnja kartice, kako na području memorije, tako i na području jedinica za obradu tekstura (TMU-a). Quake 3, 1600x1200, 100 fpsa. Može li se 3Dfx opet popeti na tron. Čini se da može!

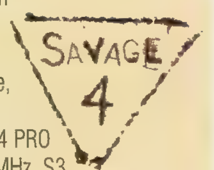


S3

Može li nekadašnji gigant ponovno zasjesti na tron novom Savage 4 karticom?

S3 je u nedavnom izvješću za tisak izjavio da se razvija Savage4 arhitektura. Grafičke kartice temeljene na istoj pojavit će se na tržištu u drugom–trećem kvartalu ove godine. Bit će to prva kartica koja će podržavati AGP 4x. Također, tu je i dinamična kompresija/dekompresija terkstura, razvijena u suradnji s programerima DirectX-a (S3TC) te podrška za digitalne monitore. S3-ovci se hvale simultanim jednoprolaznim trilinearnim filtriranjem i multitexturingom. Uporaba kompresije tekstura omogućava teksture rezolucije do 2000x2000, a tehnologija će biti prihvaćena u industriji igara. S3TC ćete naći u Unrealu, Unreal Tournamentu, Quake 3 Areni, Hali Lifeu, Anachronoxu, Expendableu, Truespaceu 4 itd. Podrška za 32 bpp renderiranje u igrama dodatno će zagorčati život Voodoo trojki. Nova Savage 4 prodavat će se u dvije inačice, slabijoj: Savage 4 GT – AGP2x, 16 MB memorije na 125 MHz i jačoj: Savage 4 PRO – AGP 4x te 32 MB memorije na 143 MHz. S3 je sklopio ugovor s Diamondom, Elsom, Herculesom i sličnima, tako da uskoro i od njih možemo uskoro očekivati kartice sa Savage 4x arhitekturom.





vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

TNT SLI!!!

Vijest koju smo doznali odnosi se na hardversko rješenje koje je potajno istraživano u laboratorijima Metabytea, iznimno popularne tvrtke na američkim prostorima. Datum izlaska tog čuda pretpostavlja se da je četvrti mjesec ove godine. Saznali smo također da Guillemot i Creative rade na sličnom rješenju!!! Tvrtka Metabyte ima trenutačno na tržištu iznimno uspješne kartice temeljene na Riva TNT procesoru. Njihove kartice krase iste osobine kao i svaku kvalitetniju TNT karticu, a dostupne su u AGP i PCI inačici. Inženjerima zaposlenima u laboratorijima Metabytea uspjelo je nešto nevjerovatno! Naime, našli su rješenje kako udvostručiti 3D performanse računala opremivši ga dvama TNT karticama (AGP + PCI ili PCI+PCI kombinacija!). Tajna tehnologija na kojoj već duže vrijeme rade Metabyteovci dopušta i TNT karticama, ali i svim budućim, da rade u SLI modu i na taj način udvostručujući svoje performanse! Projekt nosi naziv "Wicked3D Stepsister" (opaka polusestra...), a njime započinje nova era na području 3D ubrzanih igara. Da, da i da - bili su odgovori inženjera Metabytea na upit hoće li Voodoo 3, Savage 4 i TNT 2 moći također raditi u SLI modu. Metabyteov SLI proces radi na nešto drugačiji način od 3Dfxovog. Umjesto da jedna kartica računa parne, a druga neparne linije, jednoj kartici dodijeljena je gornja, a drugoj donja polovica ekrana za iscrtavanje. Ovo, naime, ubrzava čitavu operaciju, a ne pojavljuje se ni nazubljenost koja je kojiput popratna pojava pri uporabi Voodoo 2 kartica u SLI konfiguraciji. Driveri neće ravnomjerno raspoređivati posao između AGP i PCI kartice, nego će AGP verziju više opteretiti upravo zbog boljeg i bržeg baratanja teksturama. Kako su u Metabyteu riješili problem potrebe za PCI-AGP mostom? Jednostavno, AGP TNT kartica u SLI konfiguraciji radi s isključenim AGP 2X modom i još nekim opcijama karakterističnim za AGP kartice, jednostavno rečeno radi kao da je PCI, ali na 66 MHz umjesto 33 MHz. Predviđaju se performanse od 400Mpixela/s i 8Mtrokuta/s! Ovi brojevi veći su od objavljenih za najjaču Voodoo 3 karticu, V3 3500. Nemojte zaboraviti da Voodoo 3 ne podržava 32 bpp renderiranje i da je ograničen veličinom teksture od 256x256, dok je na TNT-u ograničenje 2000x2000 pixela po teksturi. Sigurno se pitate što je s novim čipovima koji dolaze iz nVidie. Da, dobro ste pročitali, množina. Umjesto jednog proizvoda na 125 MHz, nVidia je odlučila izbaciti tri komada od kojih je spomenuti najsporiji, a slijede verzije na 143 MHz te 166 MHz. (TNT 2 Pro, TNT2 Plus i TNT2 Ultra). Navodno, neki testeri već igraju s beta silikonom TNT dvojki i to u SLI varijanti!! Što znači da vam je kartica sposobna ispljunuti cca 500+ Mpixela u sekundi. Pa, Quake 3 u 1600x1200 uz procesor od 450 MHz radit će na 50-60 fpsa s maksimalnim detaljima!! To je dvostruko brže od V3 3500... Usput, kada smo već kod Quakea 3, zanimat će vas da je Carmack izjavio da će Arena raditi 30% brže na Pentiumu III i rabiti njegove posebne instrukcije! Bit će zanimljivo...

AMD



Novi procesor iz AMD-a stiže najbrže procesore današnjice u brzini, i najava je nove generacije procesora

Za početak, AMD je najavio izlazak nove inačice svog K6-2 procesora čak na 450 MHz, što će u ...binaciji s vrhunskim Socket 7 pločama davati ...ne rezultate. Važnija vijest je objelodanjivanje ...macija o novom K6-3 procesoru sa 3Dnow! ...ologijom. Opisuju ga kao vrhunski procesor šeste ...eracije (po ovakvom brojanju: 8086, 286, 386, ... Pentium, Pentium 2). Od ostalih procesora K6-3 ...kuje se po novom načinu "keširanja" podataka, u ...zine (TriLevel). Ukupno gledajući, ovo čini iz ...g AMD-ovog procesora pilu koja ima 4 puta više priručne "cache" memorije od ikojeg drugog procesora na tržištu (P III ima ukupno 544 KB cache memorije). Novi procesor će, za početak, raditi na 450 MHz. Prema benchmarkima, provedenima doduše od strane AMD-a, novi procesor postiže bolje rezultate u svakodnevnom radu od Pentiuma III 500(?!). Nova stuba u cacheiranju je izvanjski L3 cache koji je nešto sporiji od internih, no zato mnogo veći (do 2 MB, na ploči!). Imajte na umu da K6-III trenutačno ima daleko veću softversku podršku od Pentiuma III jer je 3Dnow! već neko vrijeme prisutan u kompjutoraškom svijetu....

DOMAĆA VIJEST

BEGIN MISSION 2000

nova Microsoftova kampanja

U svom je zagrebačkom sjedištu kompanija Microsoft 19. veljače na konferenciji za no...nare najavila početak kampanje Begin Mission 2000. Kako je istaknuo Goran Radman, direktor Microsofta Hrvatska, problemu 2000. godine u Hrvatskoj je posvećena nedostatna pozornost. Potrebna je posebna inicijativa industrije i orga...zirani rad s javnošću i korisnicima oko priprema za 2000. godinu. U tom smislu, Microsoft pokreće vlastitu kampanju Begin Mission kojom se želi što bolje pripremiti za svoje poslovanje u novom tisućl...ecu i skrenuti pozornost šire i stručne javnosti na ...zove i mogućnosti koje donosi dolazak 2000. U ...ru te kampanje Microsoft je spustio cijene nekim svojim proizvodima za 22%, a u sljedeća će četiri mjeseca organizirati seminare i prezentacije s međunarodnim partnerima, Compaqom i Hewlett-Packardom, i domaćim informatičkim tvrtkama, organizirati newsgrupe i besplatnu pomoć krajnjim korisnicima te niz drugih akcija. Na konferenciji je istaknuta uloga Microsoftovog weba na kojem se mogu naći sve potrebne informacije o njihovim proizvodima i problemu Y2K. Ondje korisnici mogu provjeriti usklađivost proizvoda tvrtke Microsoft, pronaći informacije o ispravcima i nadogradnjama, a imaju i izravan pristup alatima i uslugama za Microsoftove proizvode. Microsoft Y2K Product Analyzer je novi alat kojeg možete besplatno skinuti na webu koji će analizirati disk, pronaći proizvode i usporediti ih s Microsoftovom bazom usklađivosti te osigurati URL adrese za dohvat datoteka za ažuriranje.



Goran Radman, direktor tvrtke Microsoft Hrvatska

DOMAĆA VIJEST

HEWLETT-PACKARD

predstavio novu generaciju proizvoda

Muzej Mimara ugostio je 15. veljače tvrtku Hewlett-Packard Hrvatska i brojne novinare koji su se ondje okupili na predstavljanju njihovih novih proizvoda. Direktor tvrtke Hewlett-Packard, g. Marin Tadić, je odmah na početku istaknuo da će ugovori koji ističu njihovim parterima u Hrvatskoj biti obnovljeni te da će svi oni dobiti i novi logotip. Od novih proizvoda predstavljena je nova serija OMNIBOOK notebookova, od kojih model 4150 ima Intel Pentium 2 366 MHz procesor, 10 GB tvrdog diska, 128 MB SDRAM-a, te 2 x DVD drive. Notebook, koji na sebi ima Windows NT softvare, ima i smart karticu za zaštitu podataka 64-bitnom enkripcijom. Predstavljena je najnovija generacija HP-ovih laserskih pisača, obitelj 2100, koja je smijenila staru generaciju. Osim modela 2100, koji ispisuje 10 stranica u minuti u razlučivosti od 1200 dpi, tu su i modeli 2100M i 2100TN. Predstavljen je i model 2500 C, ink jet A3 model u boji. Predstavljeni su i novi skeneri – modeli 3200, 4200 i 5200. Upute za skenere su prevedene na hrvatski, a HP-ov manager za lokalizaciju za istočnu Europu, g. Csaba Darko, naglasio je da će lokalizacija drivera bit provedena usporedo s lokalizacijom Windowsa, jer je takva HP-ova politika. Posebnu je pozornost novinara privukao ručni skener CAPSHARE 910, veličine walkmana, koji lako skenira i pamti do 50 stranica teksta i slika koje infracrvenim portom šalje u printer.

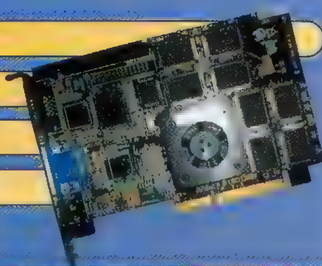


Direktor HP Hrvatska Marin Tadić (lijevo) i Csaba Darko (desno), HP Eastern Europe

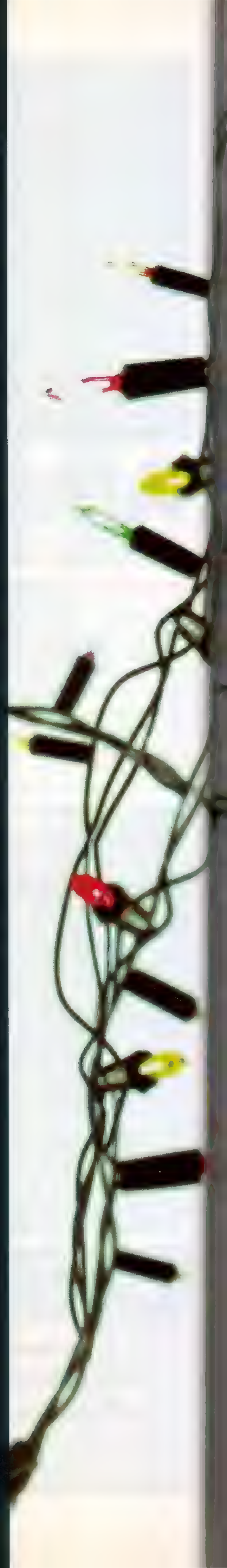
Top ljestvica — Što očekujemo

...ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

1. TNT 2
2. TNT SLI
3. Voodoo 3
4. Dreamcast
5. ATI Rage Magnum&Fury







Titani iz Westwooda ponovno gaze

COMMAND & CONQUER

Da se razumijemo, Cavedog i Blizzard genijalne su tvrtke koje su nam podarile strategije izglačane do savršenstva, svaka na svoj poseban način. No da bi se dostiglo Westwoodov status, potreban je ne samo jedan dobar proizvod, nego tradicija izgrađena na svjetskim uspjesima. Godinama poslije, na Internetu se još uvijek odigravaju tisuće multiplayer borbi u Command&Conqueru i Red Alertu. Podrška igrača i postojana tradicija ono je što nastavku epskog C&C-a već sad jamči uspjeh. Dame i gospodo, predstavljamo vam Tiberian Sun!



NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	Sredinom 1999.
PLATFORME	PC

EP IZ BLISKE BUDUĆNOSTI

Command & Conquer nudio je dva moguća završetka. Mogao je pobijediti ili GDI (Global Defense Initiative) ili omraženo bratstvo NOD. Radnja Tiberian Suna odigrava se tridesetak godina poslije i nastavlja se na pobjedu GDI-a. Nakon uništavanja Kanea, zlog vođe, NOD se brzo raspao a ostatak njegovih snaga se povukao u anonimnost. Činilo se kao da svijet može u budućnost gledati s novom nadom, no ubrzo je došla nova opasnost, i to od dotadašnjeg bliskog saveznika, tiberiuma. Tiberium je rabljen kao glavno pogonsko sredstvo za većinu industrijskih pogona i ratne mašinerije, no ljudi su podcijenili njegovu nestabilnost. Polja tog ubojitog goriva počela su se nekontrolirano širiti po cijelom planetu, i ubrzo je cijela civilizacija postala ugrožena. GDI je poduzeo očajnički potez i evakuirao ostatak stanovništva na Antarktik i u centralni pustinjski pojas, jedine sigurne zone na planetu. Ostatak stanovništva je poumirao od trovanja tiberiumom, ili još gore, mutirao u podivljala stvorenja s jedva primjetnim trunkom ljudskosti u sebi. Da bi stvari bile gore, stepe i pustinje ljudima pružaju samo privremeno skrovište. Svjesni toga, vođe GDI-a odlučili su se za sljedeći korak – prebacivanje cjelokupnog stanovništva u svemir. Ako odaberete ovu stranu, igra počinje u orbitalnoj stanici Philadelphia, GDI-ovom vojnom i intelektualnom stožeru.

Ako odaberete NOD, naći ćete se usred organizacijskog kaosa. Ono malo preostalih snaga sad vodi Hassan, nesposobni diktatorčić čiji su dani, na vašu radost, odbrojani od strane vašeg starog (ne)prijatelja – Kane živi! Ne samo da je izvukao

TIBERIAN SUN



...nakon strahovite ionske
...koja je pogodila njegovo
...go se vraća na scenu s
...ko podlim da je dostojan
...na njegovom poznatom
... z pomoć svojih vjernih
...ane je pronašao način da
...eriuma kontrolirano pret-
...njike u nadljude
... radioaktivno trovanje. S
...kom svaka prepreka
... čini manja, a vaš prvi
...avanje Hassana i
...ast, postaje dječja igra.
...eva, za zlobnika
...bra civilni je rat tek
...

Da priča ne bi bila prejednostavna, u igri će vrlo važan biti i vaš odnos s različitim neutralnim pokretima, od kojih se najviše ističu Zaboravljeni (the Forgotten) - skupina ljudi koji nisu prihvatili tobožnju zaštitu sigurnih zona nego su odlučili preživjeti vlastitim snagama. Na njihovu nesreću, Kane ih je ubrzo pronašao i počeo obilato koristiti kao glavnu sirovinu za svoju novu vojsku. I GDI i NOD mogu s vremenom zadobiti naklonost Zaboravljenih, no NOD-u će to biti mnogo, jer ti ljudi pamte što su od Bratstva preživjeli u prošlosti.

Ono što u potpunosti mijenja bilo kakva predviđanja tijeka ovog sukoba je sam tiberium. Naime, u igri će se ubrzo otkriti da se taj mineral na Zemlji nije pojavio slučajno, nego ga je poslala jedna nepoznata alienska rasa s ciljem da planet teraformiraju za vlastite potrebe. I NOD i GDI mogli bi otkriti da su njihove dotadašnje borbe bile uzaludne ne budu li se mogli oduprijeti ovoj novoj prijetnji izvana...

"Kad je trebalo unajmiti glumce

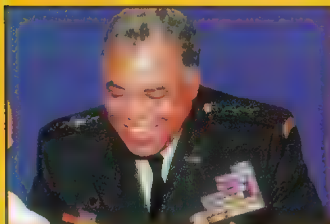




Upravo ste razorili most. Ako želite na drugu stranu, ne dolazite k meni

JUNACI BUDUĆIH MITOVA

Hvata li vas, kad se sjetite C&C-ovih briefinga u stilu 'glave koja govori' (i glumaca sumnjive kvalitete koji su toj svrsi poslužili), ponekad neobjašnjiv osjećaj užasa? Dišite duboko i nasmiješite se, Tiberian Sun će vas ugodno iznenaditi. Ne samo da će glavni likovi ovaj put biti prikazani, nego će se za to pobrinuti i ljudi za koje znate da ne mogu pogriješiti. Glavna zvijezda Westwoodove reklamne kampanje je James Earl Jones, glas Darth Vadera iz Star Warsa, a odmah uz bok stoji mu Michael Biehn, kojeg ste mogli vidjeti u Alienu 2, Terminatoru i Hridi. Jones, koji već ima iskustva s PC-igrama (dao je svoj glas zlom dr. Johnu u prvom Gabriel Knightu), ovdje glumi vođu GDI-ja, generala Solomona. Biehn glumi Solomonovog zamjenika, komandanta McNeila, i prema riječima producenta, pokazao se kao savršeni heroj – igri daje štimung koji ste već mogli osjetiti u njegovim starim hitovima. Da im je doista stalo do igre, Westwoodovci su pokazali time što čak ni manje uloge nisu odlučili prepustiti amaterima, nego su i za njih odabrali profesionalce. Moći ćete vidjeti Francesca Quinna (Vod Smrti), Christine Steel (Team Knight Rider), Monicu Schnarre (Peackeeper) i druge. Svi su filmovi snimljeni u Westwoodovim studijima i u užarenoj pustinji nacionalnog parka Red Rock u Nevadi.



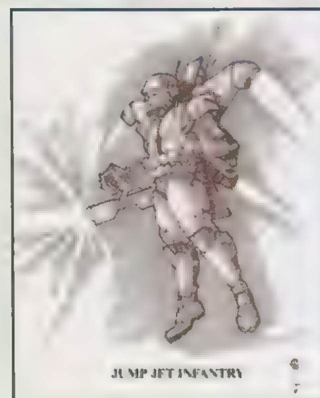
Njegovo Veličanstvo, James Earl Jones. *'I am your father, Luke. Khhhh. Khhhh.'*



Michael Biehn, aka. commander McNeil.



NOD-ov komandos, pojačan tiberijskom mutacijom



GDI-pješak opremljen jump-jetom

A SADA - INTERPRETACIJA

Kao što vidite, Tiberian Sun može se pohvaliti vrlo maštovitom i detaljnom pričom, no kad bi bila riječ samo o tome - i videoteke bi bile dovoljne, zar ne? Razloga za brigu nema. Prema svim vijestima, Westwoodovci su odlučili (i opet) kvalitetom svog proizvoda natjerati konkurenciju da potraži duševni mir kod psihijatra. Generalna formula je ostala nepromijenjena još od sad već sijedog Dunea 2 – napraviti zarazno igrivu strategiju koju će početnici brzo naučiti igrati, no u koju treba uložiti mnogo napora da bi se postalo majstorom. Jednostavno, ha?

Za početak, grananje misija će biti znatno kompleksnije nego u C&C-u. Bit će mnogo više trenutaka u kojima ćete morati napraviti brzi odabir. Na primjer, mogli biste usred misije otkriti napušteni put koji će vas odvesti u potpuno novo područje, a ovisno o tome što tamo učinite, situacija na prvom bojnom polju će se promijeniti. Kroza sve te događaje vodit će vas minianimacije prikazane na rubu ekrana slične dijalozima Starcraftovih likova. Filmovi između misija bit će vrhunske kvalitete, a za to će se pobrinuti i glumački veterani, što je ugodna promjena u usporedbi sa 'zvijezdama u usponu' čije grimase prečesto ovih dana možemo gledati na monitorima.

Jedna od glavnih boljki nekih novih strategija je nemilosrdno obasipanje igrača desecima tipova jedinica koje se razlikuju samo u sitnim nijansama. Po riječima autora, pazilo se da broj jedinica bude prosječan te da budu izrazito dobro izbalansirane. Tajna je u tome da svaka jedinica ima izraženu slabu točku, i mora u nečemu ovisiti o drugima. Neke od

bili smo vrlo agresivni. Unajmili smo glumce naših snova."

Donny Miele, viši producent, Westwood Studios

Gradovi su puni neutralnih zgrada koje možete ili zauzeti ili uništiti

...ovih jedinica koje ćete moći rabiti ...e zastrašujući podzemni kopač ...n crvima u Dune 2, vojnici-...kači koji se mogu prebacivati preko prirodnih prepreka te ...ovrsni high-tech obrambeni sustavi. Uveden je i sustav mjerenja ...tva. Što neka jedinica za sobom ...više uspješnih bitaka, to će joj ...ače statistike napada, obrane i umjetne inteligencije. Dakle, isplati ...ati vlastite trupe. Sama igra ...ešena je tako da se vrlo učinkovito mogu koristiti gerilski napadi (strategija 'štancaj i kolji' je ...no zastarjela), a i interakcija s ...šem je uznapredovala. Ovdje ... neće svoditi samo na ...tičke detalje (izgoreno drveće ...). Moći ćete aktivno mijenjati ... terena oko vas i tako si krčiti ...ove za iznenadne napade ili ...oljšavati obrambeni sustav. Tu će ... jezera i ...ke koje ...gu smrznuti, masivni šumski požari, vjetrovi koji šire otrovni plin te ionske oluje koje uništavaju visokotehnološka oružja. Slične stvari su napravljene posebno za multiplayer, koji je ovdje obogaćen različitim slučajnim događajima ne bi li se povećala nepredvidljivost bitaka.

Posebna je pozornost posvećena izgradnji baza. Kako bi se spriječila izgradnja uvijek na isti kalup, uveden je ograničen sustav upgradeova. Svaka zgrada ima nekoliko slotova u koje se mogu ubaciti funkcije koje igrač odabere. S obzirom da funkcija uvijek ima više nego raspoloživih mjesta, bitno je što odabrati. Funkcije ne zauzimaju dodatni fizički prostor, pa će se igrači tako osloboditi silnog preslagivanja viđenog, primjerice, u Starcraftu (leteće zgrade... da.). Ovo su samo neki iz mnoštva detalja koji čine da ova igra počinje sličiti savršenom engleskom travnjaku, brižno njegovanom kroz godine. Ne samo da ništa ne nedostaje, nego će, ako se svi planovi Westwooda ispune, Tiberian Sun u svijet RTS-a ponovno donijeti novi, dosad nedostignuti standard savršenstva. Dobro za nas.



Je li ljepše razarati po noći?

3D UBRZANJE JE TAKO ISFURANO

Tiberian Sun će rabiti VOXEL-SPACE. Dakle, sve će biti 3D, ali ništa neće biti prikazano poligonima. Na pitanje zašto idu protiv trenutačnih trendova, Westwoodovci su odgovorili sa dvije riječi: estetika i pristupačnost. Voxel-space ne samo da omogućava prikaz svakojako zakrivljenih modela (što se kod poligona gotovo uvijek svodi na neku ružnu uglatu aproksimaciju), nego i drastično smanjuje procesorsko vrijeme prilikom računanja prikaza svakog novog framea. Takav engine traži malo procesorske snage, i trebao bi biti pristupačan i 'običnim' Pentiumima.

TIBERIUMOM ĆETE MUTIRATI ZATO ŠTO:

- će to vjerojatno biti RTS-ovski Half-Life
- je hardverski pristupačan
- to ionako želite. Čemu zavaravanje...

AGE OF EMPIRES 2 AGE OF KINGS

Čerečenje, spaljivanje, nabijanje na kolac... mračno doba je ipak bilo najzabavnije

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ensemble Studios
IZDAVAČ	Microsoft Inc.
PLATFORME	PC
IZLAZI	Ljeto 1999. Zasad.

AGE of Empires bio je prvi RTS čije je izdavanje potpisao Microsoft. Zbog lijepe grafike i posebne atmosfere, igra je postala vrlo popularna, što je Ensemble studios nagnalo da brže-bolje sklepaju mission-pack Rise of Rome kako bi nahranili gladnu publiku do izdavanja drugog nastavka. Je li to bilo dovoljno, ne zna se, jer je datum izdavanja Age of Kingsa već više puta pomaknut...

Za razliku od prvog dijela, koji je bio smješten u željezno doba, Age of Kings odigrava se u srednjem vijeku. Način igre ostao je više-manje nepromijenjen. Na početku odabirete jednu od trinaest različitih civilizacija koju morate provesti kroz četiri različita razdoblja, tijekom kojih ćete ili izgraditi čudo svijeta ili plivati delfin u krvi svojih neprijatelja. Dodana je i nova mogućnost pobjede. Zove se Regicide, a riječ je o ubojstvu protivničkog vođe.

Jedna od najslabijih točaka prvog dijela bio je AI jedinica. Često se znalo dogoditi da zalutaju pokušavajući doći na mjesto koje ste odredili, i previše toga im se trebalo posebno određivati. Posebno je iritantno bilo kad bi seljaci stali na put vašoj vojsci i tako zakrčili prolaz, a da ne spominjemo gužve koje bi znale nastati na putu prema poljima i slično. Zbog toga su za Age of Kings sve rutine kretanja ponovno napisane, a autori ponosno izjavljuju kako sad svaka jedinica može doći bilo gdje. Hmm, stani malo, pa zar tako nešto nije normalno u igrama. Podsjeća li vas to možda na već uobičajenu strategiju prodaje Microsoftovog operativnog sustava?

Na sreću, Age of Kings se ne svodi samo na krpanje nedostataka. Igrač će jedinicama moći odrediti i tip ponašanja ovisno o količini agresivnosti i tako odrediti taktiku napada. Jedinice mogu braniti određeni objekt, aktivno napadati neku točku, ili napadati sve ciljeve koji ulaze u liniju pogleda, nakon čega se vraćaju na mjesto.

I strategijski AI kompjutorskih protivnika bi trebao biti poboljšan. Prije se neprijateljska strategija svodila na predodređeni niz poteza. Sada bi kompjutorski protivnik trebao aktivno procjenjivati vašu situaciju i napadati vaše slabe točke. Još jedna zanimljiva stvar su savezi s drugim kompjutorskim igračima, što bi trebalo svemu dati dojam stvarnijeg multiplayera.

Jedna od najzanimljivijih novosti sigurno je uvođenje formacija, dosad viđeno jedino u Knights & Merchants. Svoje jedinice možete preslagivati po redovima i kolonama, a strijelci će se automatski postaviti iza ratnika i kopljanika. Ostale formacije uključuju falangu, klin, te zaštitni zid oko drugih jedinica (npr. kočija). Priča se i o mogućnosti proizvoljnih formacija koje će igrač moći sam određivati, no to je još nesigurno.

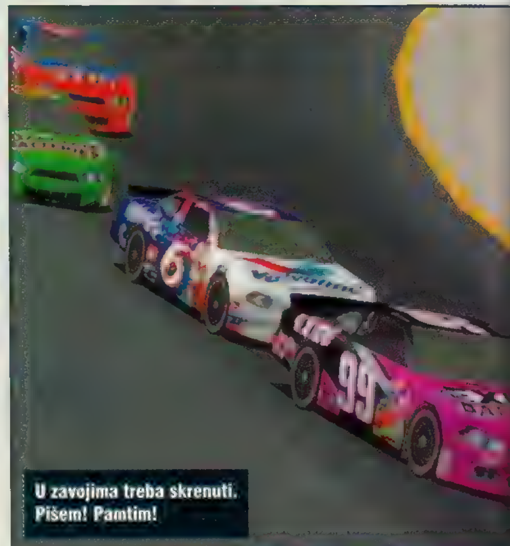
Za obranu će u igri biti bitni dvorci. Dvorac svakoj civilizaciji omogućava izgradnju posebne superjedinice (npr. japanski samuraj, ili turski janjičar), a može se osvojiti samo uporabom najsnažnije artiljerije (katapulti, veliki samostreli, topovi i ovan). Nažalost, unatoč velikoj potražnji od strane igrača, još uvijek nije sigurno hoće li na zidovima tvrđave moći stajati strijelci. Upitani u čemu je problem, programeri su odgovorili da je za tako nešto potrebno izbalansirati mnogo različitih varijabli. Što se događa kad je zid uništen? Koliku prednost bi strijelac trebao imati? Kako da se strijelac popne na zid? Jedna od navodno najvežih tehničkih prepreka je 'kako reći zidu da može na sebi imati strijelca, i kako reći strijelcu da sad ima prednost' (iz službenog AOK FAQ-a). Što sam ono prije rekao za operativne sustave...

Ukratko, s tim nesretnim Age of Kingsom situacija je sljedeća: igra obećava, no neke su stvari koje nam programeri pokušavaju prodati, uz silno kašnjenje, meni osobno debelo skresale entuzijazam za ovu igru. Kad se igra konačno pojavi (ako se izliječi od Daikatana sindroma), moći ćete prosuditi sami je li se silno čekanje isplatilo. Do tada, zabavljajte se radije Starcraft: Brood Warsom ili nadolazećim Tiberian Sunom.

Pitanje: **'Kako da se strijelac popne na zid?'** **AOK FAQ**
Odgovor: **'Tečaj programiranja ili kuhanje u ulju!'** **Razjarena masa**


Virtualni kokpit trebao bi biti jedna od jačih strana ove igre


Sve to moja stojka može prešišat dok kažeš šišmiškebab


U zavojima treba skrenuti. Pišem! Pamtim!


Smrad spaljenih guma... srce u grlu... Vukovarska avenija u špici... ili možda Nascar Racing.


Slovo S u Nascaru!? Svetogrđe!



Divan krajolik, ali nešto mu nedostaje. Obojimo more u crveno



Mulan kreće na dnevnu šetnju



Šumsko okupljalište zabačene seoske komune



Opsada dvorca. ŽBRANG!



Vojska vitezova dostojnih Ekskalibura. Filma

NASCAR 3

Jurim za repom sa smješkom na licu

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Papyrus Design
IZDAVAČ	Sierra
PLATFORME	PC
IZLAZ	Sredinom 1999.

AMERI. Simpatični su, ali ne vole zavoje u različitim smjerovima. Ako skrećem lijevo, neka tako i ostane, kažu oni. I rodi se Nascar. I deseci skoro istovjetnih, kružnih staza. Bero Jozić je s razlogom u očaju čupao vlastitu bradu dok je pisao recenziju Nascara 99 u pretprošlom broju. No ne brinite se za nj. Dobit će novu bradu. Nakon što ja počupam svoju.

Šalu na stranu... ili možda ne? Čovjek nikad ne zna. S jedne strane, samo za Europljane prilično čudnu vrstu zabave. S druge strane, Nascar serijal u Americi jako dobro prolazi, na Internetu se unatoč pojavi novih nastavaka još uvijek održavaju stotine vozača fanatično odanih prvom dijelu serijala, a Papyrus Design nam sada uz puno obećanja priprema treći nastavak.

Sam Papyrus prilično je ekscentrična tvrtka. Na tržište su se probili Indianapolisom 500 (VGA grafika u 16 boja, letio je na 286-ici). Uslijedili su sve bolji automobilistički proizvodi, sve do nedavnoizdanog atmosferičnog Grand Prix Legends. Zbog dotad nezamislivog realizma u ponašanju automobila, Papyrus je nekad bio nesumnjivi kralj autosimulacija. Posljednjih se godina konkurencija znatno poboljšala, a Papyrus je polako izgubio glavno svjetlo pod reflektorom. GPLegendsima se, po nekima, vratio među zvijezde, no većina die-hard vozača ipak najviše cijeni simulatore najmodernijih trkaćih strojeva. Ako se ispune obećanja, Nascar 3 je ono što bi, najmanje u Americi, Papyrusu moglo vratiti staru slavu.

Nascar 3 ima dva velika asa u rukavu. Prvo, trebao bi 3D akceleratore iskoristiti na način dosad neviđen u autosimulacijama. To se odnosi na osjećaj brzine, količinu detalja ugrađenih u igru (od atmosferskih efekata do različitih cestovnih pojava poput prašine, šljunka i slično) te ponajviše oblik staze koja bi ovdje trebala biti u kompletnom 3D-u (za razliku od uobičajenih kolaža polijepljenih po ravnom tlu). 3D će uključivati i kompletnu unutrašnjost automobila, ruke vozača na volanu, te različite pojave uslijed vožnje. Npr. unutrašnjost će se drukčije kretati ovisno o vrsti i smjeru sudara s drugim natjecateljima, a tu je i poboljšani sustav prikazivanja štete na vanjštini automobila.

Grafičko savršenstvo, na sreću (odrastimo malo), samo po sebi danas za proboj igre više nije dovoljno. Zato su u Papyrusu većinu vremena posvetili samoj srži igre, dakle onom što prave obožavatelje Nascara doista privlači. Kretanje automobila bi sada trebalo biti toliko realno da će vam se automobili u ostalim igrama činiti poput igračaka u rukama nekog niskotlakaša pod sedativima. Morat ćete naučiti raditi nešto što je dosad bila egzotična rijetkost – kočiti. To ne znači samo usporavanje pred zavojima (koje se dosad obično svodilo na dizanje noge s gasa), nego i radikalnu promjenu u načinu preticanja vaših suparnika. Naime, ako malo pozornije pogledate TV-prijenose utrka sličnog tipa, primijetit ćete da se većina pretjecanja odigrava upravo u fazi kočenja ispred zavoja, kad u igru ulazi ne samo vještina nego i dobri živci. To nas dovodi do sljedeće velike promjene koju donosi ova igra – protivnički AI.

Jedna od najvećih mana prošlih Nascara je bila upravo protivnička inteligencija. Automobili su često znali završiti u masovnim sudarima koji su, iako su prikazivali jedan od spektakularnijih načina stvaranja golemih hrpa metalnog otpada, ipak nakon nekog vremena počeli igračima ići na živce. Nitko ne želi sudjelovati u utrkama u kojima protivnici nemaju želje za životom. Zbog toga bi se u ovom Nascaru trebali pojaviti vozači s mnogo zdravog razuma (uvijek težak programerski zadatak).

Nascar 3 trebao bi igračima dati najkompletniji doživljaj vožnje automobila ikad prikazan. Ako se to doista i dogodi, igra bi unatoč nemaštovitim stazama trebala biti uspjeh, jer će svi kućni vozači jednostavno biti očarani doživljajem koji im se pruža. To naravno znači i povećan stupanj težine, što će vjerojatno od igre odbiti sve one koji istog časa samo žele bezumno jurcati. Za pravu vozačku dozvolu potrebno je najmanje tridesetak sati vožnje. Tko zna, možda će ova igra nekome čak biti i od pomoći... ◀

GAMESTOCK '99

Novac, ljubav i igre

ne nužno tim redoslijedom

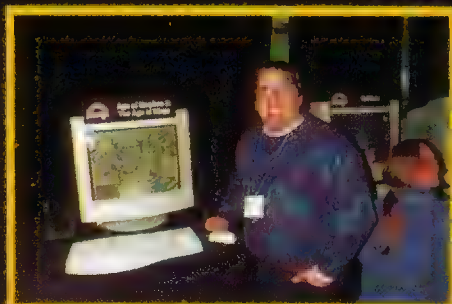




Koliko je značaj industrije računalnih igara porastao posljednjih godina pokazuje i činjenica da se veliki ekonomski divovi poput Microsofta uključuju u izdavačku utrku na polju računalnih igara koje su donedavno bile smatrane manje vrijednim dijelom velikog računalnog tržišta. Kako bi još više pobudio interes javnosti za svoj stalnorastući broj naslova vezanih uz zabavu na računalima, Microsoft je odlučio prije par godina pokrenuti konvenciju danas diljem svijeta poznatu kao Gamestock.

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

Kao i velika većina otalih konvencija vezanih uz računalne igre, i Gamestock je namijenjen samo određenom dijelu publike - novinarima i ostalim ljudima diljem svijeta koji su izravno ili neizravno vezani uz ovu industriju. Dakako, sve je to organizirano samo da bi ondje nazočni putem brojnih medija za koje rade prenijeli svoje dojmove i svježe informacije publici, brojnim fanatičnim igračima uvijek željnim svježih informacija. Gamestock '99 započeo je izjavom Ed Friesa, generalnog menagera Microsofta Gamesa, koji je u par kratih rečenica naznačio u kojem bi se smjeru trebale kretati računalne igre u budućnosti i u kojem će smjeru krenuti Microsoft sa svojim naslovima pripremljenim za ovu godinu. Prema Friesovim riječima, Microsoft Games posvetit će se proširavanju igraćeg tržišta pokušavši računalne igre učiniti što pristupačnijima. Pristupačnost je, prema Friesovim izjavama, glavna zadaća, koja obuhvaća stvaranje što intuivnijih igara, poboljšavanje spektra igraćih kontrolera da bi se igrače što više približilo akciji koja se u zadanom trenutku odvija na njihovom malom ekranu, te izgradnju idealne multiplayer Internet arene koja bi im omogućila što lakše i brže nalaženje protivnika/suigrača. Na ovogodišnjem se Gamestocku Microsoft javnosti predstavio s trinaest novih naslova među kojima su se našle i igre njihovog novog partnera, Digital Anvila, čije je osnivač i vlasnik Chris Roberts, široj publici poznat kao začetnik Wing Commander serijala. Osim računalnih igara, Microsoft je na konvenciji prezentirao i svoja dva nova kontrolera, novi u serijalu Sidewinder Gamepadova i kontroler nove generacije kodnog imena "Zulu". Nastojali smo vam ukratko prikazati sve naslove predstavljene na Gamestocku '99, među njima su i oni koje smo već nekoliko puta spominjali u prijašnjim brojevima, a čije se pojavljivanje očekuje tijekom godine, a o nekima ćemo, pak, detaljnije progovoriti u idućim brojevima jer za detaljan prikaz svake igre trebalo bi nam mnogo više stranica. Za kraj smo vam pripremili i nekoliko kratkih informacija o već spomenutim kontrolerima koji su, ako ni po čemu drugome, a ono po svojem estetskom dizajnu izrazito zanimljivi.



Jedna od sigurno najzanimljivijih prezentacija na Gamestocku '99 bila je ona napravljena za Age of Empires 2 od kojega svi mnogo očekujemo (dakako, i Microsoft, koji očekuje mnogo novca).



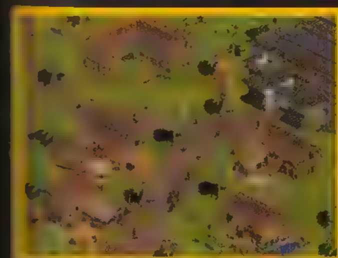
Ovako izgleda prosječan američki razvojni tim koji radi na proizvodnji računalnih igara.

Age of Empires 2: The Age of Kings

Bilo jednom davno

The Age of Kings je nastavak dobro poznate, nebrojeno puta nagrađivane i jedne od najprodavanijih strategija svih vremena - Age of Empires. Za razliku od svoga prvijenca, The Age of Kings obuhvaća tisuću godina ljudske povijesti, od pada velikog Rimskoga carstva pa sve do srednjeg vijeka. Dvojka je izrazito prepoznatljiva po svojim vizualnim karakteristikama koje su daleko bolje i naprednije od prvoga Age of Empiresa, a glavni pomak napravljen je u realnom proporcioniranju građevina naspram ljudi (više vam se neće činiti da jedan od vaših seljaka može u dva koraka pregaziti dvorac i slično). Više o detaljima vezanima uz ovu igru progovorili smo u prijašnjim brojevima ovog časopisa.

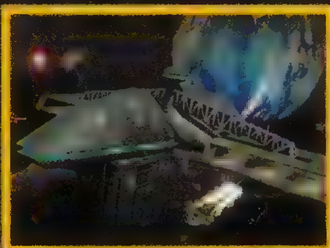


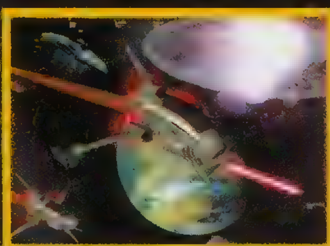


Allegiance

Ratne igre u svemiru

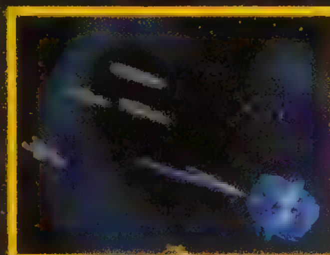
U prvi trenutak koncept i ideju Allegiance nije baš najlakše objasniti, ali ako malo bolje promotrimo o čemu je riječ, onda bi ovaj naslov mogli opisati kao: masivnu multiplayer pucačinu s elementima simulacije svemirskoga letenja. Kao jedan od igrača odabirete ulogu pilota, turret gunnera ili zapovjednika dobivši tako priliku letjeti na zavidnoj količini svemirskih brodova različitih klasa, od malih cruisera pa do velikih ogromnih nosača. Allegiance je stvoren kao timska igra u kojoj se stotine igrača podijeljenih u nekoliko timova međusobno sukobljavaju u svemirskim bitkama za prevlast nad teritorijalnim prostranstvima poznatoga svemira, a doda li se tome i prilično dobar grafički 3D engine, moglo bi se reći da Microsoft ima prilično zanimljivu i nekonvencionalnu igru koja možemo očekivati još ove zime.





Conquest: Frontier Wars

Ofucana budućnost

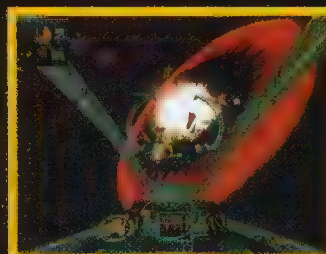


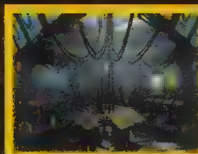
Do godine 2151. Zemlja je otkrila tehnologiju koja omogućuje međuzvjezdane letove koja će joj pomoći pronaći nove svjetove za kolonizaciju i naći nove izvore mineralnih resursa. Ubrzo nakon prvih istraživačkih poduhvata ljudski kolonisti otkrivaju novu, nimalo diplomatski raspoloženu aliensku rasu te započinje veliki osvajački rat u galaksiji. Ova će vam Digital Anvilova igra, zahvaljujući vrlo dobrom 3D engineu, pružiti vrhunsko iskustvo real-time 3D borbe u svemirskim prostranstvima pored uobičajnih elemenata za igru ove vrste, istraživanja, izgradnje novih kolonija, sakupljanja resursa itd.



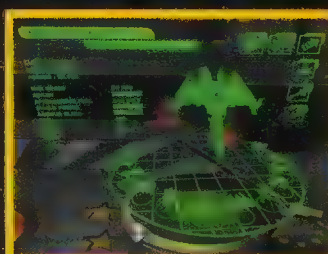
Starlancer

Wing Commander klon ili!?





Razvojni tim koji radi na ovoj igri je Digital Anvil na čelu s Chris Robertsom, ocem Wing Commander serijala. Čini se da se Roberts nikako ne može osloboditi manije stvaranja igara u koje je uklopljeno po nekoliko sati manje-više nevažnog filma pa je otprilike tako nekako osmišnjena i njegova nova igra Starlancer. Koncepcijski bi se ovaj novi Robertsvoj projekt mogao usporediti s trećim nastavkom Wing Commandera. U osnovi riječ je o svemirskoj pucačini fenomenalnih vizualnih efekata koji će oku biti vrlo primamljivi ali nakon nekoga vremena dosade te igrač počne tražiti nešto više od igre. Hoće li mu Starlancer uopće moći ponuditi nešto više? Osim dijela igre koji je osmišljen kao pucačina podjeljenja u misije, bit će tu još niz vrlo kvalitetnih i gledljivih filmskih scena razbacanih između misija kojima je Roberts nastojao popratiti ofucani scenario na kojem je igra zasnovana - čovječanstvo je na rubu sloma, prijete mu velike svemirske sile, mora se hitno pregrupirati te uz vašu pomoć i pomoć mnogih drugih nadobudnih pilota ponovno vratiti svoje teritorije i poraziti neprijatelja.



Pitate se je li riječ o Wing Commander klonu? Odgovor na to pitanje, ili barem naše mišljenje o njemu zadržat ćemo za sebe, a vi pričekajte izlazak igre i prosudite sami.

Asheron's Call

Možete Ultimi Online zauvijek reći zbogom



Ideja o stvaranju velikog virtualnog multiplayer RPG svijeta započela je već u prošlom desetljeću stvaranjem tekstualnih RPG-ova danas znanih kao MUD-ovi. No od tog vremena pa do danas, stvari su više nego značajno napredovale. Posljednji pomak u ovom žanru učinila je Ultima Online kojoj se počeo bližiti stekavši loš ugled u širim igraćim krugovima zbog kojekakvih bugova i loše sređenih stvari unutar igre. Asheron's Call je igra koja će konačno označiti kraj usamljene vladavine Ultime Online u svijetu masovnih multiplayer RPG igara. Pitate se po čemu je Asheron's Call bolji od Originove Ultime? Ukratko, u svim elementima, počevši sa 3D grafikom, jedinstvenošću kreiranje likova (preko 16 milijuna mogućih kombinacija izgleda), veličini virtualnog svijeta te pozadinskoj priči koja će zahvaljujući administratorima zaduženim za ovu igru napredovati iz dana u dan stvorivši vrlo dinamičan virtualni svijet čija će budućnost ovisiti o ponašanju samih igrača unutar njega. Asheron's Call će biti zasigurno jedna od igara u ovoj godini koja će privući dovoljno pozornosti, no ipak ostaje pitanje

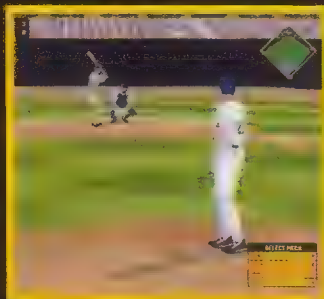
hoće li se uspjeti oduprijeti konkurenciji jednako dobrog, ako ne i boljeg, Sonyjevog Everquesta.



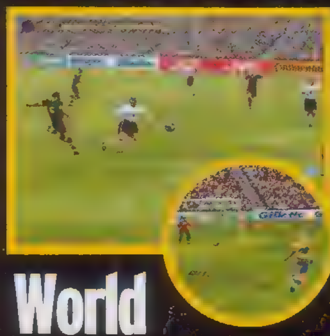
Baseball 2000

Pravi sport za svakog Amerikanca

Kao što i naslov ovoga teksta kaže, bejzbol je oduvijek bio jedan od najomiljenijih sportova svakog Amerikanca. Oni koji ga nisu pratili bili su, u nekim sredinama, smatrani manje vrijednima. Od sada se ljubitelji ovoga sporta neće više morati ni pomaknuti iz svojih udobnih fotelja da bi odgledati dobru bejzbol utakmicu ili je, pak, odigrali s igračima koje su oduvijek željeli vidjeti u istoj momčadi. Microsoftov Basbeball 2000, osim zavidne vizualne izvedbe, sadrži sve ono što bi ljubitelj bejzbola mogao od njega i očekivati. Tu su sve veće bejzbol lige te brojne momčadi koje se međusobno razlikuju po karakteristikama baš kao i njihovi igrači. Uglavnom, ako ste i vi jedan od obožavatelja bejzbola, iako niste Amerikanac, ovo je igra koja će vam ponuditi maksimum.







World Championship Soccer 2000

Nogomet s arkadnim naglaskom

Oduvijek se znalo: nitko nije sposoban, ili barem do ovog trenutka nije bio, napraviti bolju simulaciju nogometa od EA Sportsa i njihovog FIFA serijala. I Microsoftu je to, očigledno, jasno stoga su, da bi stvorili koliko-toliko uspješnu nogometnu igru, nastojali malo odstupiti od EA Sportsovog recepta za izradu igara ovoga žanra. Naime, kako ne mogu izravno konkurirati novoj FIFA- i (a tko može), Microsoft je pri kreiranju Championship Soccera stavio veći naglasak na arkadne elemente ovoga naslova, tako da smo na kraju dobili čisto solidan proizvod koji će privući zadovoljavajući dio igraće publike, pogotovo onaj dio željan brzog, dinamičnog, arkadnog i prije svega jednostavnog igranja svog omiljenog sporta na malim računalima. Vrijedno spomena je još da igra rabi napredne AI rutine pa je, s grafičke strane, sposobna potjerati rezoluciju do visokih 1600x1200 pixela te čak 100 frameova po sekundi. Dodatni začin igri dat će glasovi komentatora (Ruud Gullit, Jonathan Pearce i Ron Atkinson).



Microsoft NFL Football 2000

Treba znati igrati žestoko

Među Microsoftovim naslovima za ovu godinu prikazanim na Gamestocku bila su čak četiri sportska. Prva dva su već spomenuti bejzbol i nogomet, a treći koji vam predstavljamo utemeljen je na američkom nogometu ili jednostavnije ragbiju. NFL Football 2000 napravljen je s namjerom da na vaša računala donese pravu napetost i uzudljivu akciju koja je sastavni dio svaki prave ragbi utakmice. Imerzivni 3D grafički engine u igri se nalazi tek da prikaže sve te fantastične, grube i prljave poteze zbog kojih ragbi i volimo (ili barem neki od nas). Za nešto veće poznavatelje ovog zasad ne pretjerano popularnog sporta na našim prostorima recimo i to da, kao i ostale Microsoftove





sportske igre 2000 serijala, sadrži podatke o svim stvarnim momčadima i njihovim igračima: bit će tu 31 momčad NFL lige, pa čak i njihovi stadioni. Ragbi lopta će se do vaših računala dokotrljati ove jeseni, kada bi se Microfost NFL Football 2000 trebao pojaviti kod lokalnih distributera računalnog softvera.

Full Auto

Trkaljka i pucaljka u jednom





Kao autoratnik, najamnik uvijek spreman na dodatnu zaradu, izgrađujete svoj borbeni auto ili, bolje rečeno, borbeno vozilo ne biste li ga što uspješnije pripemili za niz opasnih misija koja slijede. Osim uobičajenoga i očekivanoga naganjanja s računalnim AI-em, tj. borbe iz misije u misiju protiv brojnih korporacijskih mechova te drugih najamnika čija je zadaća uloviti vas, postoji i nešto zanimljivija mogućnost multiplayer igranja u jednom od ponuđenih modova. Svidjela vam se ideja ove igre ili ne, ona izlazi na jesen pa tko voli nek' izvoli.

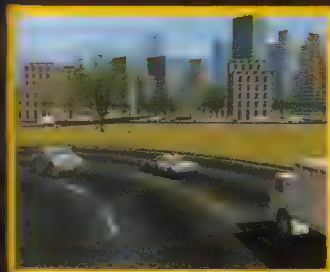


Loose Cannon

Uzeti stvar u svoje ruke

Digital Anvil zacijelo je jedan od značajnijih Microsoftovih partnera kad je o računalnim igrama riječ. U ovoj i u nekoliko predstojećih godina Microsoft od njega očekuje maksimalan učinak da bi,

naravno, izvukao maksimalnu financijsku korist. Među tri Anvilova naslova prezentirana na Gamestocku našao se i Loose Cannon koji će izaći najkasnije, tek sredinom 2000. Inače, Loose Cannon stavlja vas u ulogu lovca na glave koji preuzima stvar u svoje ruke i sukobljava se sa bezakonjom koje vlada u ne tako dalekom dvadeset i prvom stoljeću. Više detalja o ovoj igri mogli ste pronaći u prošlom broju Hackera, gdje je bila najavljena iz pera Vedrana Januša.





Midtown Madness

Ludnica na kotačima

Igra koja kombinira izazov napete natjecateljske vožnje, strategijske navigacijske vožnje urbanim sredinama, slobode neograničenog istraživanja (nema unaprijed predodređenih staza, nego veliki splet ulica gdje sami izabirete željeni, po mogućnosti najkraći put) te napetosti natjeravanja u realistično modeliranom, stalno promjenjivom i iznimno interaktivnom okolišu. U par riječi, to bi bio najtočniji mogući opis Midtown Madnessa kojega je sam Microsoft ponudio javnosti prilikom prezentacije. Inače da vas podsjetimo, Midtown Madness je novi izdanak dosad vrlo uspješnog Madness serijala (Motocross Madnes, Monster Truck Madness) čije pojavljivanje očekujete početkom ljeta.





NBA Drive 2000

Košarka u 2000 inačici

Posljednji naslov u Microsoftovom sportskom 2000 serijalu je NBA Drive 2000 koji će, uz bejzbol, nogomet i ragbi, zaokružiti cjelinu najpopularnijih sportskih igara u svijetu. Ne znamo je li uopće potrebno spominjati karakteristike ove igre jer su u osnovi potpuno jednake kao i kod svih prije spomenutih naslova 2000 serijala. Znači, u igri ćete naći poznate timove i igrače NBA lige s kojima možete manipulirati prema vlastitoj volji, a tu će biti i kvalitetan grafički engine koji u prilagođenim verzijama pokreće svaku od igara iz Microsoftovog novog sportskog serijala. Čini se da će Microsoft svim dosad spomenutim igrama ostvariti jednako dobru "financijsku" sezonu, što želimo i svim timovima NBA lige.

Pandora's Box

Deset u jednom

Posljednji predstavljeni naslov, a u ovom slučaju moglo bi se reći i jedan od manje bitnih, upravo je Pandora's Box. Ovaj naslov i nije samostalna igra nego niz od 10 različitih tipova logičkih, grafički orijentiranih puzzleova koje je stvorio i izabrao za ovu kolekciju poznati rus Alexej Pajinov, tvorac najpopularnije igre svih vremena - Tetrisa. Ako ste inače ljubitelj zabavnih logičkih mozgalica, onda je ova kolekcija pravi dragulj za vas, a ako vas ovaj tip igara ne čini baš presretnima, svoje vrijeme svakako nastojte utrošiti na nešto drugo i zaboravite da smo ikada spomenuli skori dolazak Pandora's Boxa.





Microsoft Game Controlers

Kako učiniti svijet jednostavnijim

Novinarima je jedna od najzanimljivijih prezentacija bila ona vezana uz nove igraće kontrolere koje Microsoft namjerava pustiti u masovnu proizvodnju tijekom godine. Prošle je godine na Gamesotcku bio prikazan samo jedan novi kontroler, a ove se ta brojka povećala "čak" na dva. Prvoprikazani bio je SideWinder Gamepad Pro kontroler namijenjen high-end tržištu igraćih kontrolera. Prema riječima Microsoftovih stručnjaka, Gamepad Pro predstavlja evoluciju u razvoju kontrolera za PC računala nekim novim ili barem znatno poboljšanim osobinama među kojima se ističu: savršen ergonomski dizajn, digitalna d-pad funkcionalnost, jednostavna programibilnost i niz drugih. Drugi predstavljeni model kontrolera nešto zanimljivijeg dizajna i ideje je zasad poznat pod kodnim imenom Zulu. On je predstavljen kao idealno rješenje za 3D kontroler nove generacije koji objedinjuje funkcionalnost uobičajnog gamepada te tipkovnice i miša u jednome. Oba kontrolera imaju ugrađenu podršku za igranje putem USB porta, što u posljednje vrijeme postaje sve zastupljeniji način spajanja brojnih vrsta računalnih dodataka. Prvo masovno pojavljivanje spomenutih gamepadova očekuje se početkom jeseni, do kada će vjerojatno i "Zulu" dobiti svoje pravo ime.







Ovaj put je OZBILJNO





PIŠE **Patrik Pencinger**

Macintosh i PC kompatibilna računala vode rat od svog postanka pa sve do danas. Ove se dvije računalne platforme u ciklusima izmjenjuju na tronu, kako po tehničkim dostignućima, tako i po popularnosti. Naravno, kod nas još nema ni govora o tome da Macintosh postane popularniji od PC-ja, no u Americi su mu šanse prilično velike. Prednost PC-ja je u tome što se nove tehnologije odmah po pronalasku lansiraju na tržište, ali, većinom bez prave programske podrške (tj. drivera) pa tako dok se stvari poslože u red prođe još dosta vremena te ispada da novi hardver počinje raditi kako spada tek nakon desete inačice drivera 6 mjeseci nakon što se pojavio na tržištu. Kod Maca je sve daleko standardiziranije, ali politika proizvodnje i distribucije uvjetuju veću cijenu nego je ona PC računala. S vremenom su se stvari iskristalizirale, pa se tako na PC kompatibilnim računalima radi u uredima i kod kuće, dok Macintosh služi za profesionalnu uporabu poglavito u glazbenim i dizajnerskim studijima. Prošle je godine Apple pokušao to promijeniti izbacivši na tržište lijepu šarenu kutiju imena iMac koja je bila svojevrsna Katica za sve. Katica koja će se svidjeti prosječnoj domaćici i omogućiti joj da radi sve što i na "pravom" kompjutoru. I to prilično brza Katica. Od svega je najupečatljiviji bio njegov izgled. Mnogi profesionalni Mac korisnici, počeli su osjećati priličnu zavist pitajući kada će i oni dobiti računalo koje ne samo da "misli drugačije" nego i izgleda drugačije. Čekanju je kraj. Apple je na tržište izbacio najbolju i najljepšu seriju računala možda čak svih vremena. Kućišta i monitori nove G3 serije pravi su biseri dizajna, a da se vlasnici iMacova ne bi osjećali zakinutima, i njihova je zvjerka dobila mali boost u obliku bržeg procesora i, što je prosječnom amerikancu daleko važnije, četiri nove boje. Dosad je ponuda igara na Macu bila relativno slaba. Nemojte me krivo shvatiti, bilo je tu igara, ali se nisu mogle po aktualnosti nositi s PC-jem ili nekom od konzola. Snažan 3D grafički podsustav novih G3-a i ultrabrzi procesor trebali bi sve to promijeniti, a nova era u svijetu kompjutorskih igara započinje izlaskom Quake 3 koji će biti PC kompatibilan, ali ćete ga prije toga moći zaigrati na Macintoshu. Mjesto PC računala na tronu kompjuterskih igara (barem po tehničkim rješenjima ako ne po igrivosti) nikada nije bilo nesigurnije! Detaljan opis ove zvjerke i prateće tehnologije te naše mišljenje o svemu tome pročitajte na sljedećim stranicama, u prvom hrvatskom prikazu Appleovog G3-a.

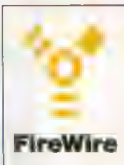


VIZUALNI DOŽIVLJAJ

Novo G3 računalo izrađeno je od plave i bijele plastike unoseći dinamiku u dizajn profesionalnih računala. Uistinu je užitak za gledanje, ali i za rad. U njemu su spojeni iMacov stil te impresivna procesorska snaga i najmodernija sučelja za spajanje izvanjskih uređaja u jedan sustav. Tehnološki je Macintosh ovaj puta potukao PC do nogu. Računalo smo već prije vidjeli na slikama, ali vidjeti ga izbliza nešto je posve drugo. Iako se nova G3 računala sastoje od odvojenog kućišta i monitora, jasna je izravna povezanost s dizajnerskom shemom iz iMaca. Naime, kućišta su izrađena od iste plastike, a jedina razlika je u tome što je iMac (plavi) nešto tamnije nijanse. Razovne obline, prozirne površine i dvobojna kompozicija nikoga ne ostavljaju ravnodušnim. U istim tonovima dolaze i pripadajuću monitori! No, nemojte pomisliti da je G3 samo izvana lijep i poželjan. Tehnologije koje se rabe u ovom Appleu još su daleko od šire uporabe u PC svijetu! Jednom kada se naviknete gledati u prekrasnu vanjštinu G3-a, svako vraćanje na rad s bež kantama pravo je mučenje. Kada splasne vizualna senzacija, na redu je zamjećivanje funkcionalnih dizajnerskih rješenja kojima kućište obiluje. Prvo što ćete uočiti su četiri zaobljene drške koje uvelike olakšavaju manipuliranje računalom u radnom prostoru. Pogled na kućište sa strane odaje Appleovu jabuku iza koje velikim slovima piše G3. Kako su u novi G3 uspješno implementirani svi dobri elementi dizajna s iMaca, potkralo se i nekoliko, po našem mišljenju, loših stvari. Novi Power Mac nema floppy drive, a ZIP drive postoji kao opcija u jednoj od mogućih konfiguracija. Trn u oku su i ulazni uređaji preuzeti s iMaca, premala i prenabijena tastatura, i prekrasan, ali, dovraga, neergonomičan okrugli mišonja.

ŠTO JE TO FIREWIRE ?

Vjerojatno najveća stvar kod novog G3-a je uvođenje Firewire standarda. I dok je USB idealan za spajanje manje zahtjevne periferije tipa tipkovnica, miševa, joysticka, nekih printera, skenera, digitalnih zvučnika i sličnih, Firewire nudi njegovu jednostavnost uz brzinu veću gotovo za dva reda veličine. Sa svojih munjevitih 400 mbit/s (oko 50 mb/s), idealan je za širok spektar primjena. Firewire je jednostavan za spajanje i konfiguriranje te je nevjerovatno fleksibilan, s prilično izvjesnom budućnošću. Naime , predviđa se da će u godinama koje dolaze Firewire postati standard koji će povezati računala, digitalne kamkordere, videorekordere (bilo VHS, D-VHS, S-VHS ili DVD-RW), kućno kino, printere, velike čvrste diskove i televizore visoke razlučivosti (HDTV). Trenutačno je na tržištu podržan od mnogih digitalnih (DV) kamera i digitalnih fotoaparata. Uskoro se očekuje izlazak uređaja za pohranu podataka koji će također rabiti Firewire (primjerice CD snimači, čvrsti diskovi, DAT snimači, itd.) koji je 1995. izmišljen u Appleu. U Firewire lanac moguće je spojiti 16 uređaja, a moguće ga je podijeliti i na četiri podlanca dobivši na taj način 63 mjesta za spajanje Firewire uređaja, za razliku od 7 kod SCSI-a. Iako trenutačno najnovija inačica SCSI kontrolera postiže nešto bolje rezultate (640 Mbps), u pripremi su 800 Mbps i 1,6 Gbps verzije Firewire standarda.







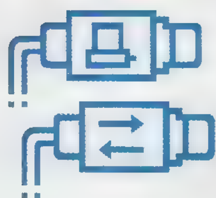
POVEŽI ME NJEŽNO

Zaboravimo načas zavojitost i dobro iskombinirane boje i pozabavimo se najvećom novinom koju Apple unosi u ovu sferu uporabe računala. Riječ je o načinu povezivanja perifernih uređaja čiji arhaični standardi zagađuju brzinu računala proteklih desetak godina. Ovdje se prvenstveno misli na serijske i paralelne spojeve. Zastarjeli Mac serial port koji je služio za spajanje printera i modema zamijenjen je USB-om poznatim još od iMaca, ali i PC-ja, a za ekstremne brzine tu je Firewire, standard koji se nekoliko godina usavršava i konačno je zreo za prodor na tržište. Zapamtite dobro to ime jer ćete ga sve češće sretati u svijetu računala, ali i u svijetu ostale kućne zabave, npr. kućnog kina! USB je 30 puta brži od starog serijskog porta, sa svojih 12 mbita/s. Firewire je daleko brži, diči se propusnošću od 400mbit/s. Novi G3 ima dva Firewire porta, i kako stvari stoje, ova će tehnologija bit će implementirana u sve naredne Power Macove. Ove dvije vatrene-žice zamjenjuju SCSI sučelje i mnogo su brže! Želite li rabiti SCSI diskove na novim Macovima, morat ćete kupiti dodatni PCI SCSI kontroler! Vrhunski model G3 serije dolazi sa SCSI karticom i 9 GB UW II SCSI čvrstim diskom, dok su ostali opremljeni IDE diskovima. Maksimalno je moguće spojiti 5 uređaja za pohranu podataka. Ipak, Apple nije posve otkantao sve stare ulaze u računalo, ostavio je i jedan stari ADB port.

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS



PRVI PRIKAZUJEMO

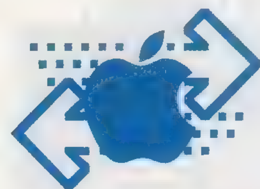




znati cijeniti. Ista memorija rabi se u iMacu i novim PC kompatibilnim računalima, a pojeftinjuje i olakšava nadogradnju. Računalo iznutra možete proširiti dodavanjem različitih kartica u jedan od 4 PCI utora. Prva tri klasični su PCI utori na 33 MHz, dok je posljednji napredni PCI/66 utor na 66 MHz rezerviran za Ati Rage 128 temeljenu grafičku karticu koja je standardna oprema novog G3-a.

SIROVA 3D SNAGA

Nekoć su 3D akceleratorske kartice, pogotovo na Macintoshu, spadale u ezoteričnu i skupu kategoriju hardvera, no s novom generacijom Power Maca sve je promijenjeno jer se serijski u svaki novi G3 ugrađuje grafička kartica temeljena na Ati Rage 128 grafičkom čipu čiji detaljan pregled možete pročitati u našoj hardver rubrici. Kartica podržava razlučivosti do 1900x1200 pixela, do 24-bitne boje. Uporaba SDRAM memorije na grafičkoj smanjila joj je u određenoj mjeri performanse, ali i ukupnu cijenu sustava. Kartica ima 16 MB memorije i u računalo se spaja putem prije spomenutog PCI/66 utora.
Ne brojeći posebni PCI utor, novi Mac ima tri PCI utora spremna primiti proširenja. Imajte na umu da su neke tehnologije koje već uobičajeno nalazimo u svijetu kompjutera na PCI karticama ugrađene u samu matičnu ploču tako da ne zauzimaju PCI utor. Npr. Fast Ethernet mrežna kartica integrirana je na matičnu ploču, a hardverski dekoder za Mpeg-2 koji se rabi u modelu s DVD čitačem spaja se u obliku daughterboard kartice na grafičku karticu. Problem s nedostatkom mjesta doživjet će samo oni koji trebaju višestruke grafičke i zvučne kartice.



SEZAME, OTVORI SE!

Unutrašnjost G3-a je nevjerovatno dostupna: povučete li ručicu, jedna će se strana računala otvoriti. S druge strane, želite li da unutrašnjost vašeg računala bude daleko od očiju nepozvanih znatiželjnika, tu je bravica koja uspješno imobilizira pristup unutrašnjosti. Na strani koja se može spustiti pričvršćena je matična ploča. Kada je tako otvoren, izmjena i dodavanje memorije, PCI kartica, ili unutrašnjeg diska pravi je užitak.

Želite li se malo razmetati, možete otvoriti PowerMac dok radi! Naravno, nemojte tada čeprkati po ploči jer bi moglo biti problema. Kupujete li G3, možete birati između 3 različita procesora - na 300, 350 i 400 MHz. Svaki G3 ima 512-1024 kb brze 200 MHz L2 cache memorije. Sabirnica sustava radi na 100 MHz, što predstavlja važan skok s prijašnjih 66 MHz. Ni s izborom memorije vlasnici Macintosha više neće imati problema. Novo računalo tako je koncipirano da prima SDRAM PC100 memorijske DIMM module poznate nam iz PC svijeta. Maksimalna podržana veličina je 256 MB po modulu, a gornja granica količine radne memorije iznosi 1 GB, što će hard core korisnici Photoshopa

IGRE - QUAKE 3

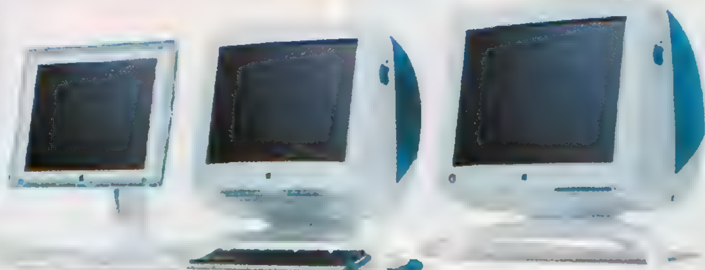
Apple je za svoj novi G3 otkupio i preradio OpenGL 3D Api, za koji Ati Rage 128 ima potpunu podršku, čak ima ugrađene i neke rutine koje ne akcelerira nijedna druga kartica tog potrošačkog razreda. Prema John Carmacku, head honchou u razvoju Quake 3 Arene, 3D akcelerator izbora je upravo Ati Rage 128, kako na PC-ju, tako i na Macu. Iako će Quake 3 izaći za obje platforme, možda svjetlost dana ugleda prije ona za Macintosh platformama. Zanimljivo je da su Ati Rage 128 kartice imale svoj komercijalni debi upravo na novim G3 računalima, a ne na PC-ju koji je tehnologiju morao čekati dodatnih 2 mjeseca. Apple G3 nove serije najbolji je Macintosh svih vremena kad je riječ o igrama. Razvijaju se mnoge nove igre i pitanje je kako će im PC parirati. Zanimljivo je da je tvrtka Connetix, poznata po svojim emulatorima na Macu, izbacila potpuno funkcionalan Playstation emulator, što im je na leđa natovarilo tužbu od nikad popustljivijeg Sonyja.



Novi Quake 3 Arena bit će prava vizualna poslastica!







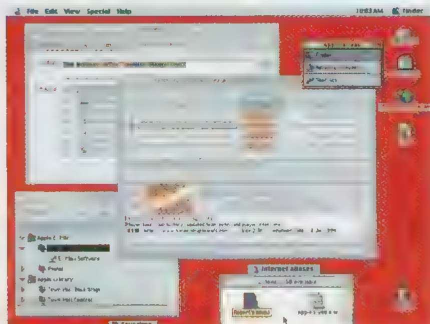
PROZOR U SVIJET

Kakav bi to novi Power Macintosh bio kad ne bi imao i monitor koji je isto tako moderno i neobično dizajniran. Appleovi stručnjaci napravili su čak i više izbacivši na tržište tri različita monitora od kojih će vas jedan sigurno zadovoljiti, koliko god probirljivi bili! Seriju predvodi 21" model (19,8" vidljivo) temeljen na trinitron tehnologiji. Profesionalci će znati cijeniti ugrađeni sustav kalibracije boja, a tu je i dodatni USB hub koji napaja električnom energijom USB uređaje spojene na nj. Baza monitora tako je konstruirana da ga je moguće rotirati. Za one koji žele ostati šminkeri do kraja, tu je ultratanki 17" (15.1" vidljivo, odgovara 17" monitoru) LCD-TFT monitor širokog kruga gledanja, maksimalne rezolucije 1024x768 pri 75 Hz. Najjeftinije rješenje predstavlja 17" klasični monitor temeljen na Diamondtron tehnologiji (16" vidljivo). Iako je monitor najslabiji u seriji, još uvijek je iznad prosjeka PC 17" monitora! Zanimljivo je kako su monitori savršeno funkcionalno integrirani s novim G3-om. Novi monitori primaju videosignal putem VGA kabela pa ako ih želite rabiti sa starijim Macom, morat ćete kupiti odgovarajući prilagodnik.



REALITY CHECK!!

Nakon sanjarenja o prekrasnom novom Macintoshu kojim ste konačno odlučili zamijeniti prastaru PC kantu slijedi povratak u surovu stvarnost. Za primjer ćemo uzeti G3 na 350 MHz sa 5x/32x DVD/CD čitačem (samo je jedan model jeftiniji), 6 GB hard diskom, 64 MB memorije i ATI Rage 128 grafičkom, te najjeftinijim monitorom, Studiodisplay 17. Cijena ovog kompleta iznosi otprilike 2500 dolara bez poreza, 3000 dolara s porezom, što prevedeno u našu valutu iznosi otprilike 20000 kuna za konfiguraciju bez modema, printera i floppy ili ZIP drivea. Za taj novac dobijete PC konfiguraciju koja ima 19" monitor, 128 MB memorije, P2 450 MHz, ATI Rage 128, Soundblaster Live, US Robotics v.90 modem, matičnu ploču sa SCSI-om i mrežnom karticom, 10 ili više GB hard diska, printer DVD čitač, a uz malo snalažljivosti i CD snimač. Pa vi procijenite što vam je važnije...





Operativni sustav je prilično sličan Windowsima, ali je još jednostavniji!



Jedna od inteligentnih reklama za iMAC-a kakvima je Amerika bombardirana u posljednje vrijeme





Steve Jobs jedan je od glavnih ljudi zaslužnih za nastanak Macintosh porodice računala, pa tako i novog G3-a.

Završna riječ

Dizajn nove serije G3 računala uspješan je nastavak iMac teme. Baš kao i iMac, novi G3-ovi su smjeli, oku ugodni, a na momente znaju i šokirati. Njihov izgled ne može biti daleko od uštogljene predrasude o tome kako profeisionalno računalo valja izgledati. No, ostavimo estetiku na stranu, kao glavnu novost u Mac računalima ističemo napredna tehnička rješenje unutar prekrasnog kućišta (otvoreniji za proširenja, modularan, lako nadogradiv, brz...). Odmah bismo kupili nekoliko komada da nisu tako skupi.

KONFERENCIJA

Pogledajte male priložene sličice i sami procijenite kako smo se zabavljali na prezentaciji najnovijih Appleovih poslastica. Problem je nastao kada smo se trebali vratiti u redakciju - nikako nismo mogli odvojiti Kristijana od novog G3-a.





Fotografija za sjećanje: Drago Gajski, direktor ACS-a, i Kristijan Žibrat, urednik Hackera.


NE!
OVO NIJE SMEĆE
TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST
MACRO MICRO
Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/3095 033, fax: 01/3095 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com
TO JE TO.

NAGRADNA IGRA

ALGORITAM & HACKER VAS IZAZIVAJU:

OTKRIJ ŠTO KRIJU PUZZLE!

OD GOVORI NA PITANJA

1. Navedi naslov igre
2. Tko je autor igre?
3. Tko je izdavač hrvatske verzije?

I OSVOJI NAGRADE

1. Naslov koji pogađete
2. Originalna majica Duke Nukem
3. Boederov CD stalak

Odgovore napišite na dopisnicu i pošaljite na adresu:

Algoritam multimedia, Gajeva 1, 10000 Zagreb s naznakom "za Puzzle Nº 2".

Ako ste iz Zagreba, nagrade Vas čekaju u "Algoritam Multimedia Centru" Gajeva 1, 10000 Zagreb, a ako niste, stižu na Vašu kućnu adresu koju svakako navedite na dopisnici.

Kupujte u Algoritmu, čitajte Hacker - Puzzle vas i sljedeći mjesec čeka na istom mjestu!

NARUČI HRVATSKA IZDANJA!

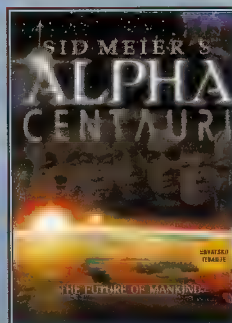
Ovim neopozivo naručujem: ______ primjeraka **SimCity 3000** po cijeni od 300 kn

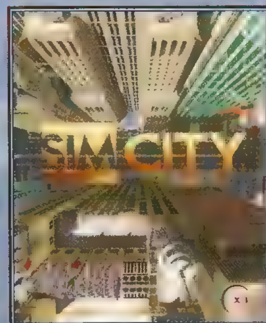
______ primjeraka **Alpha Centauri** po cijeni od 340 kn

IME I PREZIME ______

ADRESA ______

TELEFON ______ POTPIS ______



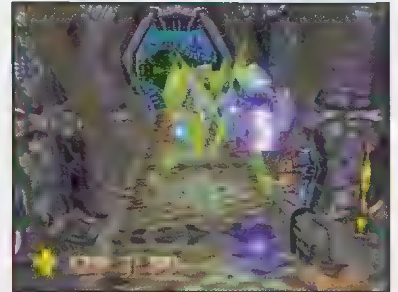


RECENZIJE

Iako je ovaj mjesec, za razliku od prošlog, oskudijevao novim i atraktivnim naslovima, Hackerov novinarski tim je na naše strane partnere izvršio pritisak, rezultat čega su recenzije bar dvaju ekskluzivnih naslova koji po kojima ćete zapamtiti ovaj broj: Turok 2 i Wargasm.

	2/99	1/99	Ime igre	Platforme
▶	1	1	**A Bug's Life** DISNEY/SONY	PSX
▶	2	2	**Star Wars: Rogue Squadron** NINTENDO	N64/PC
▼	3	1	**Sim City 3000** MAXIS/EA	PC
▼	4	3	**FIFA '99** EA SPORTS	PC/PSX
▲	5	6	**Grand Theft Auto Plat.** TAKE 2	PC/PSX
-	6	-	**Sid Meier's Alpha Centauri** FIRAXIS/EA	PC
▼	7	4	**Premier Manager '99** GREMLIN	PSX
▲	8	13	**Worms** INFOGRAMES	PC/PSX/GA
▼	9	8	**Tomb Raider Plat.** EIDOS	PSX/PL/SA
▼	10	5	**Zelda: The Ocarina of Time** NINTENDO	PC/N64

RECENZIJE



RECENZIJE PLUS

PLAYSTATION

1	-	**A Bug's Life** DISNEY/SONY
2	1	**Premier Manager 99** GREMLIN
3	4	**WCW/NWO** THUNDER THQ
4	2	**FIFA 99** EA SPORTS
5	3	**Crash Bandicoot 3** SONY

NINTENDO 64

1	1	**Star Wars: Rogue Squadron** NINTENDO
2	2	**Zelda: The Ocarina of Time** NINTENDO
3	3	**Turok 2** ACCLAIM
4	4	**4 3 1080 Snowboarding** NINTENDO
5	5	**V Rally** INFOGRAMES

PC CD-ROM

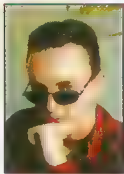
1	1	**Sim City 3000** MAXIS
2	-	**Sid Meier's Alpha Centauri** FIRAXIS/EA
3	2	**Delta Force** NOVALOGIC/EA
4	7	**A Bug's Life Action Game** DISNEY
5	3	**Half-Life** SIERRA/CENDANT

TKO SMO MI?

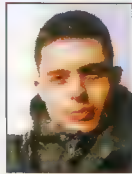
Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



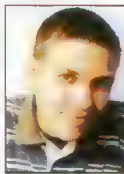
CHRIS
...ednik najboljeg časopisa za ... Čovjek s tisuću i jednom ...jom. Uvijek kriv i odgovoran ...ve. Usprkos pressingu, Chris ...oje obveze izvršava s iznimn... elanom i odgovornošću. ...žava filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije, Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama



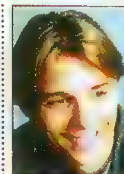
DAMIR "Ð" RUKAVINA
Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Kao što se moglo naslutiti, reakcije "širokih narodnih masa" na njegovu recenziju Brood Warsa su još žešće.



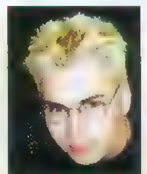
MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



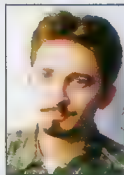
IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



PATRIK "DVD" PENCINGER
...kov smisao za praktično i ... da rastavi svaki komad ...vera koji mu dođe u ruke su ...opskrbili uređivanje svih ... rubrika u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIC
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



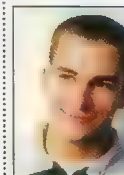
ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke.



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.



HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe.

Battlezone za mase



Evo kako izgleda ratište kad sve prepustite umjetnoj inteligenciji

WARGASM

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	DiD
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 4 MB ubrzivač
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo, ATI Rage Pro, Rendition V2xxx
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BATTLEZONE
Začetnik cijelog žanra, igra puna originalnosti. Nešto je više strategijski orijentirana od Wargasma.

UPRISING 2
Nastavak jedne od najpopularnijih igara cijelog žanra, sličnije Battlezoneu nego Wargasmu. Ne donosi mnogo novosti u odnosu na prvi dio.

INCOMING
Igra koja ima neočekivano mnogo sličnosti s Wargasmom: sličan grafički dizajn, sličan način upravljanja... Ipak, ovo je čista arkada.

U posljednjih osam-devet mjeseci, otkako je izašao Battlezone, tržište je preplavljeno različitim kombinacijama akcije i strategije koje su pokušale, rabeći njegove brojne inovacije, postići financijski uspjeh kakav je njemu iz nepoznatih razloga izmakao. Jedna takva igra je i Wargasm, koja vješto rabi akcijske elemente beskrajno uzbudljivije od Battlezoneovih, prikazane u fantastičnom grafičkom engineu, i mnogo manje uspjele elemente real-time strategije pokušavajući igračima na tri različita načina igranja i pomoću realno dizajniranih vojnih jedinica predočiti iskustvo ratovanja i masovne destrukcije. U tome, nažalost, samo djelomice uspijeva.

U redu, sad kad ste shvatili osnovnu ideju igre, pripremite se za tako lošu priču da bi se i Action Man mogao posramiti. Dakle, u relativno bliskoj budućnosti (2025.) ljudi na Zemlji su iznebuha dobili trenutak otkrivenja. Shvatili su da je rat najveće zlo i odlučili uništiti sva oružja, te tako spriječiti bilo kakvo krvoproliće. No, onda im je sinulo da više ne postoji način rješavanja eventualnih razmirica pa su stvorili WWWW (*World Wide War Web*), virtualni svijet pun ratišta, i svim nacijama prema njihovoj snazi dodijelili određenu vojsku koju vodi cyber-strateg bez bilo kakvog životnog rizika. Pobijeđene nacije bi pobjednicima morale dobrovoljno predati sve bankarske, komercijalne i državne elektronske sustave. No, svaki plan "savršen" poput ovog ima i nedostataka. WWWW je postao meta kojekakvih hackera koji su, poslavši Back Orifice vojnim vođama, napravili ršum uzrokovavši masovnu glad i neimaštinu. Tu u priču ulazite vi, a zadaća vam je spasiti svijet tako da ga jednostavno – osvojite. Hmmmm, osvajanje svijeta... Kako briljantan plan! Zašto se nitko nije toga dosjetio?

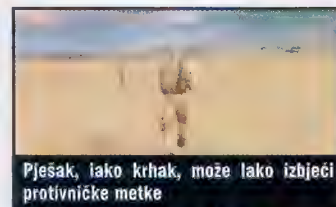
STARO ŽELJEZO

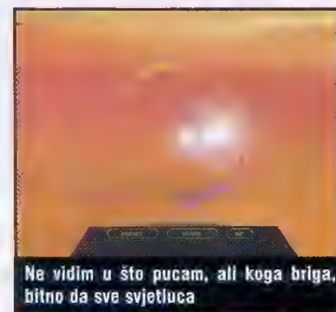
Igru započinjete spojivši se na WWWW. Unutar njega je svijet podijeljen na kontinente. Kad izaberete kontinent, morat ćete proći sve misije na njemu (obično ih je 6 ili 7) da biste se dočepali neprijateljske vojske i tehnoloških dostignuća. Naravno, na početku ćete imati vrlo ograničenu, malenu i tehnološki nerazvijenu vojsku, da biste daljnjim osvajanjem postizali ne samo nove vojske, nego i nove jedinice, oružja za jedinice i druga

DiD, jedan od najpoznatijih proizvođača simulacija letenja (EF2000, Total Air War...), prilično se neočekivano ubacio na tržište akcijsko-strategijskih igara igrom vrlo neobična naslova. Pripremite se za masovnu destrukciju!


Svjetlosni su efekti na vrlo visokoj razini


Eto, to se zove "masovna destrukcija"


Pješak, iako krhak, može lako izbjeći protivničke metke


Ne vidim u što pucam, ali koga briga, bitno da sve svjetluca

dostignuća kao što su izviđačke letjelice i bombaški napadi. Postoje tri osnovna tipa jedinica: tenkovi, pješadija i helikopteri. Pod tenkovima se također podrazumijevaju i oklopna vozila koja služe za prijevoz vojnika i mnogo su slabije naoružana od klasičnog tenka. Te tri vrste jedinica imaju donekle različite načine upravljanja, te izrazito različite namjene. Tenk je najmasivniji i najizdržljiviji, pa je najkorisniji za ulijetanje u napete i opasne izravne sukobe. Opremljen je vrlo razornim oružjima, no njegova ga veličina čini idealnom metom za minska polja, pješadiju u zasjedi te helikoptere, a njegova ga slaba pokretljivost prilično ograničava u misijama na planinskim terenima. Pješadija je, naprotiv, gotovo neprimjetna protivniku, ali iznimno slaba i spora. To je čini idealnom za tajne zadatke kao što je miniranje tenkova. Helikopter je vrlo brz i učinkovit protiv nebranjenih tenkova, no slabo zaštićen i ranjiv protiv protuzračnih jedinica i montiranih mitraljeza. To je, naravno, usporedba na papiru, ali u igri to funkcionira drugačije. Naime, pješakove podmukle napade nećete moći rabiti naročito često (kakve su šanse da ga itko od protivnika ne primijeti?). Helikopter je, pak, pretjerano krhak, te dosta teško upravljiv. Tenk je u većem dijelu igre najbolji izbor. Sva tri načina igranja upoznat ćete u izvrsnim trening misijama koje vas potpuno pripremaju na sve što možete doživjeti na stvarnom, odnosno, virtualnom ratištu. Osim glavnog načina igranja WWWW-a, postoji i tzv. Instant Action, koji vas šalje izravno u akciju, s jednostavnim ciljem i zadanim vremenom. Sastoji se od šest nivoa za koje, kao u nekoj arkadi, dobivate šifre.

U velikom dijelu igre vaša će se taktika svesti na tri riječi: tenk, tenk i tenk.

DIVERZIJA NA SUTJESKI

Jednom kad izaberete kontinent (na početku je najbolje izabrati Afriku) i prihvatite ponuđenu misiju, koja je predstavljena jednom od triju ikona za pustinjski, vlažni i planinski teren, naći ćete se na ekranu za biranje vojske. Ovdje možete izabrati ograničen broj jedinica iz vaše vojske, složiti ih u formaciju te poslati na ratište. Na početku je, iako se to čini paradoksalnim, loše uzeti velik broj jedinica. U prvim će vam misijama biti dovoljna tri



OSVAJANJE U TRI POTEZA

Na jednoj od najjednostavnijih misija pokazat ćemo vam kako se stvari rješavaju u ovoj igri.







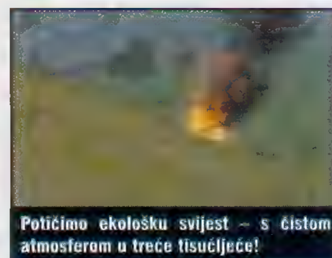
1. Ušli smo u dotični tenk i uništili montirane mitraljeze i pješadiju oko mosta, te ga zauzeli
2. Postavili smo snage na jedno mjesto na bojišnici, te selektirali jedan tenk i poslali ga prema mostu
3. Bez razmišljanja smo istim tenkom krenuli prema naprijed i došli na suprotni kraj karte, do našeg krajnjeg cilja. Završili smo misiju bez gubitaka. U cijelom smo procesu naišli na otpor protiv kojeg bi u strategijskom načinu morali poslati polovicu naših snaga



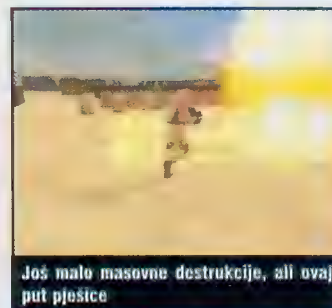
Comanche izvana igleda kao u pravoj simulaciji leta



Ovako bi trebao izgledati svaki pravi RTS



Potičimo ekološku svijest – s čistom atmosferom u treće tisućljeće!



Još malo masovne destrukcije, ali ovaj put pješice

Ima li ičeg boljeg u životu od protivničke baze u karboniziranom stanju, s golemom ozonskom rupom iznad nje nastalom od gustog, crnog dima?

do četiri tenka, isto toliko vojnika i jedan APC. Naći ćete se na karti na kojoj je prikazan reljef i vaše mete. Već ovdje počinju problemi. Vaše jedinice morate samo postaviti na jedno od predefiniranih mjesta u onoj formaciji koju ste izabrali. Nema njihovog razdvajanja – sve će se jednostavno u gustoj formaciji složiti na jedno mjesto. Protivničke jedinice na karti ne vidite dok im se sasvim ne približite, što još više otežava strategijsko planiranje. Sve ovo upućuje na tužnu činjenicu da je RTS dio igre sveden na puku formalnost. To se potvrđuje i u praksi. Ne postoje neke standardne mogućnosti za RTS-ove: postavljanje formacija, izviđanje, određivanje putanja, zapravo, sve je izostavljeno osim postavljanja jedinice da brani drugu jedinicu ili strukturu. Kako sam rekao, nepotrebno je uzimati mnogo jedinica jer će veći dio njih biti uništen. Zašto? Zato što zahvaljujući tragično lošoj umjetnoj inteligenciji vaših jedinica kojima upravlja računalo, sve što pokušate učiniti isključivo strategijskim planiranjem, pada u vodu. Vaše jedinice svaki put upadnu u zamku, bila to šuma puna pješadije i montiranih mitraljeza, minsko polje ili naprosto nekoliko pametno posloženih protivničkih tenkova. Iz iskustva znam da ćete nešto što pokušate učiniti poslavši pet jedinica na neprijatelja, mnogo jednostavnije učiniti jednom jedinicom kojom vi upravljate. Zato je najbolja taktika ostaviti glavninu vaših jedinica na početnoj lokaciji, te ići u napad, odnosno u istraživanje s dvije- tri jedinice. Sa strategijske karte prelazite u jedinice jednostavnom dvoklikom čime prelazite u mnogo korisniji i bolje dizajniran akcijski način igranja. No, i ovdje je igra prepuna problema. Sučelje je jedno od najlošije dizajniranih što smo ih vidjeli u posljednje vrijeme.

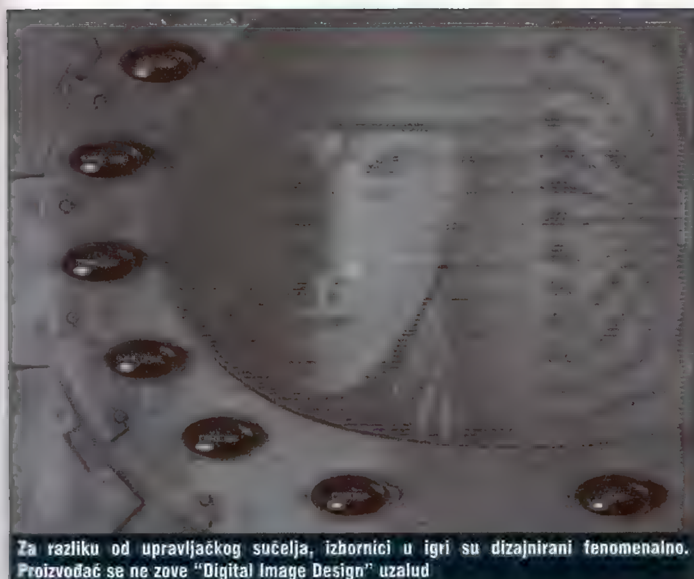
Primjerice, kod tenka, morate upravljati i samim tenkom i njegovom kupolom, što ubrzo postaje vrlo zbunjujuće i teško za kontrolirati, naročito kad želite pogoditi protivničke jedinice. Naime, igra ne rabi nikakve sustave navođenja projektila pa se sve svodi na bedasto point'n'click napucavanje kao u nekoj arkadi. Da biste pogodili protivnika kako Bog zapovijeda, morate se zaustaviti ili jako usporiti, što je opet samoubojstvo, jer protivnik vrlo dobro cilja i, za razliku od vaših jedinica, ima razmjerno dobar AI. Doduše, kod tenka imamo vrlo koristan snajperski pogled koji omogućuje destrukciju na daljinu. Najgluplje od svega je što da ovakvo sučelje i način upravljanja donekle odgovaraju tenkovima i helikopterima, no u upravljanju pješacima prisiljeni ste rabiti potpuno neprirodan način kretanja. Naime, on je u osnovi jednak onom kod tenka, s tim da je pješakovo tijelo iznad pojasa ekvivalento kupoli. I ne samo to: pješak se vrlo čudno kreće na neravnom terenu, vjerojatno zato jer su dizajneri zaboravili činjenicu koja baš i ne dolazi do izražaja dok sjedite i programirate: da čovjek u pravilu ima dvije noge koje se neovisno jedna o drugoj mogu na različite načine savijati i kretati. Ovako, na brdovitom terenu pješak stoji pod kutem od 90 stupnjeva na brdo, a ne u odnosu na ravno tlo. No, pravi užas još niste ni čuli: kontrole je nemoguće mijenjati, morate rabiti jedan od predefiniranih setova. No, srećom, DiD je tu glupost



Jedinice koje se dobivaju poslije u igri izgledaju futuristično, imaju futuristična oružja poput railguna

NEĆEMO ZAKRPE, HOĆEMO EKSPLOZIJE

Zamislite ovu situaciju: nalazite se u borbenom tenku duboko iza neprijateljskih redova okruženi protivničkim snagama. Smjer mijenjate strelicama lijevo – desno, ubrzavate s gore – dolje, kupolu okrećete sa Shift + lijevo, desno, a podižete i spuštate sa Shift + gore, dolje. Pucate sa Space, kočite s Ctrl... Nije baš ugodno, zar ne? Toga su se konačno sjetili i u DiD-u,izdali su patch koji omogućuje mijenjanje kontrola te dodaje podršku za miša. Patch možete skinuti sa www.did.com, težak je samo [illegible] kB, a uvelike će vam olakšati igru.

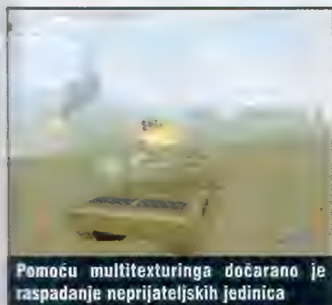

Za razliku od upravljačkog sučelja, izbornici u igri su dizajnirani fenomenalno. Proizvođač se ne zove "Digital Image Design" uzalud

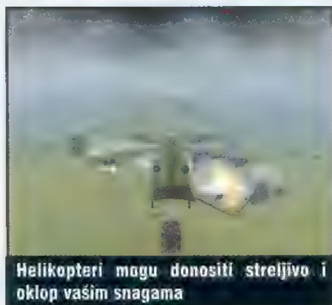
MULTIPLAYER

Zajedno s igrom dobivate i softver koji omogućuje igranje preko Interneta na engleskim Wireplay serverima. Naravno, nama to mnogo ne znači zbog potrebe zvanja u Englesku. Dotični softver izgleda dobro, jednostavno je dizajniran, ali ima jedna sitna poteškoća – nije uporabljiv. Naime, namjestivši ga da traži igre na hard disku, uredno je pronašao Quake 2, ali od Wargasma ništa. Tad smo pogledali popis podržanih igri i za oko nam je zapelo: Wargasm Demo. Amaterizam na svom vrhuncu? No, saznali smo da je moguće igrati preko HEAT.NET-a, ali potrebni softver na CD-u uopće ne postoji. Nadajmo se da s našom verzijom nešto nije u redu i da će se te pogreške ispraviti. Dakle, jedino vam preostaje spojiti se na neku od Internet igara koje se zajedno s IP brojem oglašavaju na www.wargasm.net. Inače, sam multiplayer je vrlo nezanimljiv – nema, kako bi se očekivalo, strategijsko–akcijskog sukoba s određenim ciljem, nego se sve svodi na akciju i deathmatch.



▲ Wireplay softver izgleda primamljivo, ali ne možemo ga rabiti.


Pomoću multitexturinga dočarano je raspadanje neprijateljskih jedinica


Helikopteri mogu donositi streljivo i oklop vašim snagama

premostio i izdao patch koji omogućuje mijenjanje kontrola. U svakom od triju načina igranja moguće je promatrati akciju iz nekoliko pogleda, izvanjskih i unutrašnjih, gdje će svatko pronaći onaj koji mu najviše odgovara.

KRUHA I DETONACIJA

Grafički, ova igra zaslužuje samo hvalospjeve. DiD-ova 3-Dream tehnologija je više nego sjajna. Naročito su dobro izrađeni različiti svjetlosni efekti: lens flare je bolji od bilo kojeg dosad viđenog (budući da se inače bave simulacijama, DiD se razumije u lens-flare-ove bolje od ikoga), eksplozije su tako dobre i realistične da se ne sjećamo kad smo vidjeli bolje (u kombinaciji sa sjajnim multitexturingom i efektnim dimom uništavanje protivnika je nepojmljiv užitak), različiti atmosferski i vremenski uvjeti (noćne misije, zora, zalaz sunca) vidljivo utječu na izgled terena... Sve to na minimalnoj konfiguraciji s Monstericom 2 radi prilično brzo, osim u frenetičnim situacijama kad se odjednom skupi velik broj neprijatelja. Kompletan grafički izgled je nevjerojatno realističan i sjajno dočarava doživljaj prve borbene linije. Ipak, pomalo je neobično to što, osim izgleda reljefa i atmosferskih uvjeta, na kartama obično nema velikih varijacija: sve se svode na pustopoljine s uvijek istim reljefnim tipovima i pokojim dobro utvrđenim hangarom, dakle, bez urbanih misija. Inače, misija je uistinu mnogo, čak pedesetak, što bi trebalo biti i previše jer će ipak samo manji broj igrača odlučiti odigrati igru do kraja. Zašto? Zato što nakon nekog vremena sve postane jednolično i repetitivno jer se misije uglavnom temelje na nekoliko sličnih vrsta zadataka (uništi bazu, uništi konvoj...) s varijacijom samo u težini. Osim toga, nemoguće je zadržati igračevu pozornost na igri koja se u cijelosti temelji na fiktivnim, virtualnim vojnim snagama bez jasno definiranih sukobljenih strana kao u ostalim RTS-ovima. S tog gledišta, atmosfera i doživljaj cjelokupne igre nisu naročito spektakularni. No, ako igru promotrimo kao čistu 3D pucačinu poput Incominga, s kojim ima previše sličnosti s obzirom na Wargasmov ciljani žanr, možemo, s iznimkom nekoliko manjih propusta, samo pohvaliti doživljaj: uskočiti u tenk usred vatrenog sukoba unoseći paniku u neprijateljske redove iskustvo je kakvo smo malo gdje vidjeli. Atmosfera je još više potencirana izvrsnim zvukom. Zvukovi borbe su napravljeni s visokim realizmom i vrlo detaljno – nisu zaboravljeni ni zvukovi poput škripe tenka ili fijuka projektila koji promašuju svoj cilj. Soundtrack sadrži nekolicinu vrlo poznatih klasičnih djela (Verdi, Beethoven, Wagner) koji su za jednu ratnu igru idealni i uvelike poboljšavaju ugođaj i napetost.

Što reći na kraju? Ovo je mogla biti fantastična igra da su dizajneri uložili nešto više truda u nju. Naime, igra uopće ne uspijeva u svojoj osnovnoj nakani, a to je spojiti akcijski i strategijski žanr. Strategijski dio igre je smiješan i jedva igriv, a jedina mu je namjena posložiti jedinice kako treba i krenuti u 3D akciju. Akcijski je, pak, dio dosta dobro napravljen, ali zahvaljujući vrlo nespretnom sučelju i zbunjujućem pokušaju uporabe istog ili sličnog sučelja za sva tri tipa jedinica, te njihovoj slaboj uravnoteženosti, ni on nije bez mana. Zapravo, ova igra u cijelosti ispunjava ono što je kanila samo u području grafike i zvuka, gdje uistinu briljira. Ovako visoku ocjenu zaslužila je ponajprije zbog zabavne i zarazne akcije u maniri Incominga. ◀


Čudo prirode: lens flare!



OCJENA

Volite li igre u kojima možete napraviti mnogo lijepih eksplozija, a igre poput Incominga ili Forsakena su vam previše jednodimenzionalne i jednostavne, ovo je prava igra za vas

77 %

Povratak nabrušenog Indijanca

TUROK 2

Turok uvijek puca dvaput, za svaki slučaj. Hoće li ovaj put pogoditi iz prve, provjerite sami



Real time cut scene animacije. Dobrodošao začin svakoj pucačini

Aaaaarghhh, živote, što me snađe!?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Iguana Software
IZDAVAČ	Acclaim
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3Dfx
MULTIPLAYER	LAN, Modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TUROK 1
Sve vam je već jasno.

HALF LIFE
Trenutačno najbolja 3D FPP pucačina.

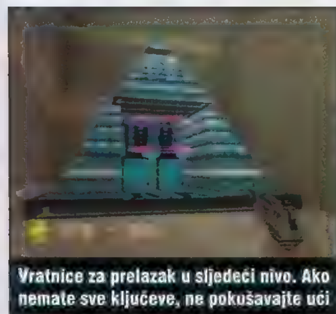
QUAKE 2
Ne bi ne spomenuti ga, zar ne?

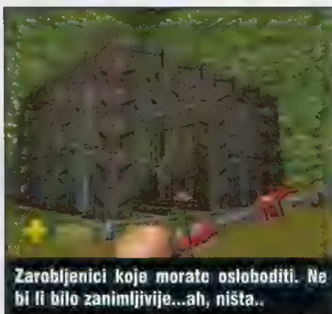
RIJETKI su oni koji sebe nazivaju pravim, muškim, mačoigračima a da nisu odigrali ili barem vidjeli prvi dio ove koljačke pucačine. Rijetki su i oni koji nisu ostali zapanjeni tada blješteće upečatljivom grafikom, gotovo perverzno dobrim izborom oružja i odlično animiranim neprijateljima koji su krkljali i krvarili na sve zamislive načine. Rijetki, ali i pronicljivi, jer upravo bi takvi ljudi danas rekli da Turok možda i nije bio neko čudo od igre niti je pružao neki osobit užitak pri igranju. Nekima je čak bio i prilično iritantan (remember the fog?)... Takvi igrači bi se vjerojatno složili sa mnom u tvrdnji da nas je Turok prije svega zaslijepio svojom grafikom pa nismo uvidjeli njegove brojne negativnosti i mane. Razlog zašto nas je preveo žedne preko vode, između ostalih, je i taj što je bio jedna od prvih *3dfx only* igara, a to govori dovoljno samo za sebe. Uostalom, sjećate se valjda one proklete muke kad ste na komad hardvera potrošite silne pare, znojem zarađene, a onda uzaludno čekali da ga pošteno i iskoristite, a od 3D igara ništa. Sve je to sada zaboravljeno, nakon Turoka stigao je Quake2 i povijest se nastavila pisati sama od sebe. Ipak, čini se da se povijest ponavlja jer nam je nakon dugog čekanja i balavljenja po prerelase slikama, Turoka konačno stigao te se nameće pitanje je li dostojan prostora na vašem hardu ili je već i njega nagrizlo vrijeme.

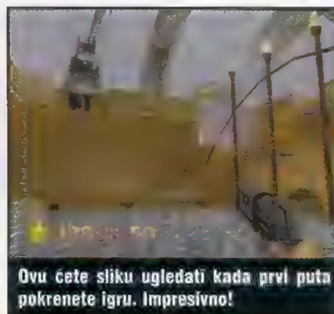
IDEMO NA POPRAVNI?

Osnovni nedostatak Jedinice je, kao što znate, bila frustrirajuća magluština koja je obavijala prostor na par koraka od vašeg lika uveliko sužavajući vidno polje. Opravdanje za taj žalosni čin autori su ponudili u nekoj neuvjerljivoj pričici o svijetu obavijenom vječnom maglom, no svi smo znali da je ona tu ponajprije da bi olakšala računanje poligona ograničenom N64 hardveru. Zašto se taj nedostatak na PC-ju nije mogao ispraviti, nije mi jasno. Nadalje, logika nivoa i njihovog prelaženja bila je zeznuta dosadnim skupljanjem *level keyeva* (koji su


Vrijeme je za obračun s mutiranim bogomoljkama koje su zakuhale frku!

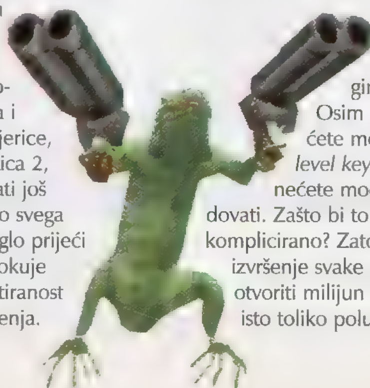

Vratnice za prelazak u sljedeći nivo. Ako nemate sve ključeve, ne pokušavajte ući


Zarobljenici koje morate osloboditi. Ne bi li bilo zanimljivije...ah, ništa..


Ovu ćete sliku ugledati kada prvi puta pokrenete igru. Impresivno!

Kad ruknete nuklearnu bombu među hrpu dinosaura, veselit će se cijela obitelj

redovito bili na teško dostupnim mjestima) bez kojih ne biste mogli "otključati" idući nivo. Dodajmo tome i prilično konfuznu strukturu samih svjetova i postat će nam jasno zašto su mnogi nakon par dana provedenih u Turokovom društvu odustali od daljnjeg igranja (barem ja). Vrijeme je da se vidi jesu li autori izvukli neke pouke iz navedenoga i konačno ispravili nedostatke. Kada prvi puta pokrenete Turok 2, dočekat će vas prekrasna slika i sve će naizgled biti u savršenom redu. No kada bolje promotrite, spazit ćete, da, pogodili ste, maglu!!! Iako je ona sada na tri puta većoj udaljenosti nego u Jedinici, jednostavno mi ne ide u glavu zašto u igri ne postoji opcija za njeno isključivanje. Nije valjda da će na Pentiumu od 300MHz i Voodoo2 igra biti prespora bez nje? Svašta! No dobro, dosta o tome, prihvatimo se bitnijih stvari. Što se tiče nivoa, oni su podijeljeni u šest glavnih svjetova tipične grafike i arhitekture koji se dalje granaju na manje *hubove*. Svi koji su igrali Hexen2 znat će što je hub, a za one koji ne znaju, dovoljno je reći da su to tek manji dijelovi nivoa između kojih se krećete pomoću teleportova koji ih spajaju. Meni se takav pristup osobno gadi, držim da samo dodatno komplicira snalaženje i u ovako spetljanim svjetovima. Ukratko, nivoi su golemi, a grafika je i na početku i na kraju gotovo ista. To je zbog toga što u svakom svijetu ima tek 5 do 6 tekstura koje se *tilingom* apliciraju na okoliš i arhitekturu, a ni same se građevine međusobno previše ne razlikuju. Proporcije poligona su također ponešto zbrkane, tako da ćete se većinu vremena osjećati poput liliputanca u zemlji golijata. Usporedite li to s preciznim i vrlo tipičnim građevinama i okružjima iz, primjerice, Half Lifea ili Heretica 2, sve će vam djelovati još mračnije. No preko svega toga bi se još i moglo prijeći da to često ne uzrokuje sveopću dezorijentiranost i povremena gubljenja.



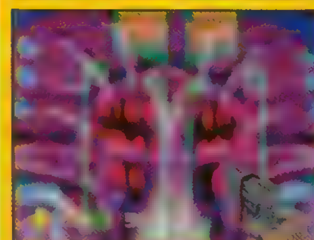
Srećom, u igru je implementirana karta! No, dobro, malo pljuvanja nikome ne škodi, mada bi bilo lijepo da situacija nije ovakva kakva je. Osjećaj pri igranju odiše konzolaškom filozofijom, što je najvidljivije iz misija koje morate riješiti. Da pojasnim, u svakom će se svijetu od vas zahtjevati da obavite naizgled jednostavne zadaće poput oslobađanja zarobljenika, skupljanja talismana, aktiviranja kompjutora itd., koje me strašno podsjećaju na slične probleme iz nebrojenih PSX arkadica. Cilj svih tih akcija objašnjen je u real time cut scene animacijama, a tiče se nekakve konspiracije zlih izvanzemaljaca. Strašno originalno, nema što! Osim toga, i ovaj put ćete morati skupljati *level key-ove* bez kojih nećete moći dalje napredovati. Zašto bi to sad bilo tako komplicirano? Zato jer ćete za izvršenje svake zadaće morati otvoriti milijun vrata i povući isto toliko poluga da biste, kad s olakšanjem pomislite da ste prešli nivo, naišli na zatvoren prolaz koji kao da vam se smije u lice. Pa sad ti nađi vražju polugu koja ga otvara! No dobro, dosta s negativnostima jer bi dobre strane konzolaškog štiha Turoka2 možda mogle sve navedene nedostatke baciti u vodu.

N64, ŠTO JE TO?

Procjenjujući Turok 2, na umu nam uvijek mora biti podatak da je igra izravni port sa N64 konzole. Stoga su svi nedostaci i ograničenja navedene kutijice prisutni i ovdje. Ograničenja nas ne trebaju čuditi jer N64 radi na načelu cathridgea na koji stane svega 40 MB memorije. Upravo su zato teksture u Turoku 2 tako razmuljane, što je rezultat njihove niske rezolucije, da bi se uštedjelo na eprom prostoru. To se na PC-ju, dakako, nije moglo ispraviti jer bi zahtijevalo potpunu preradu bitmapirane grafike, što bi bio prevelik i neisplativ posao. Usto, Turok 2, zbog istog razloga, ne sadrži ni prerenderirane špice ili in game animacije, nego se sve odvijaju u real time modu. Jedino što je dodano PC verziji su atmosferični audio trackovi (igra nam ipak dolazi na CD-u a ne na komadu memorijske plastike). No možda je najveća nebuloza da se čak i na PC verziji tekst ne može upisivati preko tipkovnice nego ćete loviti slovo po slovo po ekranu. Sramota!







Kao što se jasno vidi na ovim slikama, teksture zidova, a i samih likova su, iako maštovite i kolorističke, vrlo niske rezolucije.

OČI MOJE, ISPADOSTE MI!

Naime, ono što je u prvom nastavku bilo dobro, ovdje je sto puta bolje! Neprijatelji i oružja mogli bi se ovjenčati epitetom čistog savršenstva jer ih je toliko mnogo i tako su maštoviti i efektni da oduzimaju dah (eat your hearth out, Romero!). Oružja u igri je oko dvadesetak, s dodatnim modovima vatre, snajperskim nišanima i različitim streljivom za neka od ▸▸



Poligonalna detaljnost Turoka 2 nije loša. Još da dojam ne kvari magla...



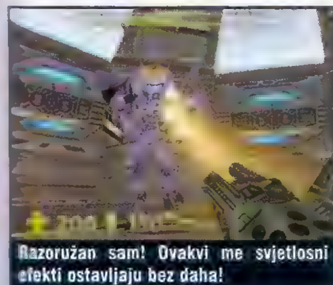
Crveni potočić uporno žubori



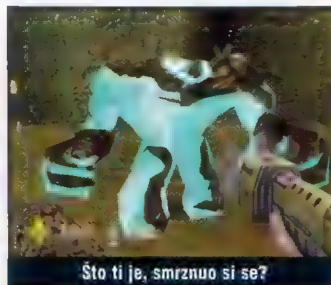
Jedan od bossova koje morate srediti

Za izvršenje svake pojedine zadaće morat ćete otvoriti milijun vrata i povući isto toliko poluga

njih. Konačno niste ograničeni na desetak oružja i sedam-osam neprijatelja, nego možete uživati u navedenom mnoštvu. GFX i audioefekti vaših oružja teško se mogu dočarati na nepokretnoj slici. Neka vam samo bude na znanje da je svaki njihov detaljčić, od animacije dok miruju pa do pirotehničkih efekata njihove uporabe, jednostavno nevjerojatan. Pripremite se stoga na rešetanje, paljenje, razbucavanje, sjeckanje, dekapitacije, elektriziranje itd. itd. Zbog svega toga ponekad ćete samo besciljno šetati okolišem, pucati po zidovima, diviti se grafici i u tome neizmjerno uživati. Što se tiče nesretnih beštija na kojima ćete provjeravati svoje igračkice, ni one vas neće razočarati. Iako ovdje nema ljudskih protivnika, njihove dinosaursko-mutantske zamjene će biti itekako dobre i sočne mete. Sve su beštije sastavljene od mnoštva poligona izrađenih na principu *soft skin* patentirane tehnologije, stoga su im pokreti vrlo uvjerljivi i realistični. Zadržana je i iznimna fluidnost njihovog gibanja, a pokreti koje izvode, poput skakanja, obrtanja, izmicanja, vraški su zabavni i efektni (i inteligentni). Gadova je u igri oko trideset (!!!) vrsta, a svaka se odlikuje specifičnim osobinama. Ako želite, pokraj njih se možete i prošuljati (budući da reagiraju i na zvuk), ali ako vas spaze, bit će vraga. No kad pod vašim bijesom počnu umirati, vašem čuđenju i ispadanju zubnih proteza neće biti kraja. Svakoj beštiji možete isjeckati ud po ud, gađati je u različite dijelove tijela, a ona će umirati na poseban, karakterističan način, ovisno o tome koje ste oružje primijenili. Primjerice, možete ih napuniti strijelama po ne tako vitalnim dijelovima, zapiknute će se strijele glatko gibati u njima, a beštijama neće biti ništa (gibao se sa mnom, savijao se sa mnom). No, sprašite li im jednu među oči, isti će čas posjetiti svog stvoritelja. Kada ih još zalijete bacačem plamena ili ih naelektrizirate strujom gledajući kako gore ili se grče, nećete moći vjerovati vlastitim očima. Tek toliko da se zna, moj osobni favorit je rezanje glave "razor windom" (okruglom oštricom za bacanje) i promatranje grčećeg torza bez tikve iz kojeg lipće krv. Uf, ovo svakako nije za najmlađe (dobar štos, ha?). Ni kokanje snajperom neće vam biti strano, a kada poludite i "sprašite" nuklearnu bombu u gomilu bespomoćnih dinosaura ili aliena, veselit će se cijela obitelj! No, sva ta oružja nećete dobiti odmah, postupno ćete ih skupljati tijekom igre, što će biti i jedan od glavnih motivatora za potrošene sate pred ekranom. Ne mogu samo zamisliti kako bi sve to izgledalo spojeno na wide screen televizor i dolby surround ozvučenje. Gorry!



Razoružan sam! Ovakvi me svjetlosni efekti ostavljaju bez daha!



Što ti je, smrznuo si se?

VARAŠ?

Svima je već jasno da u Hackeru stalno postavljamo nove standarde i određujemo buduća mjerila. Tako je i ovaj put kada već uz recenziju igre prilažemo i šifre za varanje. Uh, što ga izmlijeh! Razlog takvoj našoj odluci je taj što je varanje implementirano u sam meni igre! Skratimo priču, upišite sljedeću šifru "OBLIVIONISOUTTHERE " pod enter cheat izbornik, a zatim u cheat izborniku aktivirajte one koje vam pašu. Između standardne neranjivosti, svih oružja i preskakanja nivoa, naći ćete i neke štoseve poput magle na dva pedlja, šarene grafike i slično.



Gledajte i plačite!

JOJ ŠTO VOLIM VRUĆI ČELIK U OVO HLADNO POPODNE!

Prije nekoliko mjeseci poznati John Romero se jednom prilikom hvalio kako će u njegovoj Daikatani (još malo pa stigla ha? Kak' da ne!) biti hrpe i hrpe maštovitih oružja te kritizirao druge igre da ih sadrže premalo. Čini se da će takvo stanje morati ipak popraviti Turok 2, a ne stara baba nesigurna vijeka, Daikatana. U ovom posebnom okviru prilažemo sličice i imena svih oružja iz igre!



Talon | War blade | Bow | Tek bow



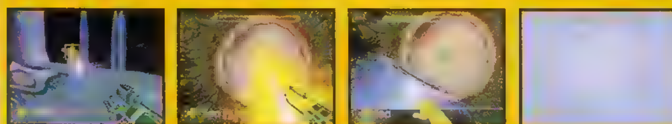
Torpedo launcher | Harpoon gun | Pistol | Mag



Tranquilizer gun | Charge dart rifle | Shotgun | Shredder



Plazma rifle | Firestorm cannon | Cerebral core | Grenade launcher



Scorpion launcher | Flame thrower | Razor wind | Nuke

JE LI TO DOBRO ILI NIJE

Sve u svemu, Turok2 je jedna vrlo zanimljiva igra koja svakako ima svoje svijetle trenutke, no zbog nekih nedostataka ipak ne daje traženi rezultat beskompromisne igrivosti. No, moramo imati na umu važnu činjenicu da je on prije svega za N64 konzolu koja je od svog postanka ostala na hardverski istom nivou, dok se za to vrijeme PC i način izrade njegovih igara stalno mijenjao i nadograđivao. No dobro, što na kraju zaključiti o igri koja je sastavljena od kvalitativno oprečnih elemeneta (zbunjujući i teški nivoi i fenomenalna oružja i beštije)? Možda tek to da, ako ste malo upornija biljka i ovakav tip igara igrate bez obzira na sve, a volite prštanje krvi i nuklearni prah, Turok2 je svakako proizvod za vas. Oni pak koji su se navikli na specifične PC FPP pucačine u njem možda neće pronaći ono što traže. Da su autori ispravili nedostatke koji se vuku još iz prvog dijela, preporuka bi bila prilično jasna, no ovako, odluka ipak leži samo na vama.

OCJENA

Turok2 je vrlo teško ocijeniti jer su u njemu vrlo izražene i dobre i loše strane. No, pošto pravda na kraju ipak pobjeđuje, ocjena je tu.

80 %

RIDGE RACER TYPE 4

PREPORUKA MJESECA

Zašto vozite brzo?

PlayStation RECENZIJA

Igra koja je u posljednje vrijeme digla mnogo prašine i uživala veliku medijsku pozornost konačno je stigla. Je li riječ o novom hitu ili o još jednom pucnju u prazno?



Vozeći kroz tunel čut ćete jeku zvuka što ga proizvodi vaš automobil



Vožnja gradom noću izgleda odlično, ponajviše zbog mnoštva svjetala što okružuju stazu

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Namco
IZDAVAČ	Namco
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock, Jogcon
MULTIPLAYER	1-2 igrača (Split-screen)
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

GRAN TURISMO
Igra s kojom se sve današnje automobilističke igre uspoređuju. Velik broj automobila, koji se mogu dograđivati, izvrsna atmosfera i osjećaj tijekom utrke čine je najadiktivnijom automobilskom simulacijom današnjice.

RIDGE RACER
Najbolju priliku da glumite Boga dobit ćete u ovom fenomenalnom Bullfrogovom ostvarenju koje je označilo novo doba u svijetu RTS-a i igara stvaranja.

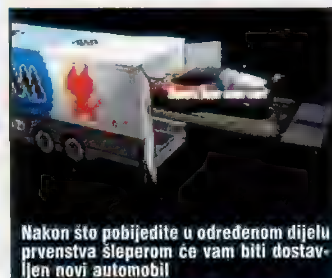
RIDGE Racer je bio jedna od prvih vožnji koje ste mogli zaigrati na svom PSX-u nudeći lijepu grafiku i odličnu atmosferu za vrijeme utrke. Kako je vrijeme išlo, tako su i dosjetljivi programeri svojim umijećem pomaknuli granice mogućnosti PSX-a naprijed poboljšavši izgled i brzinu izvođenja igara. Novi RR u tom pogledu nije iznimka - i malo bi dijete primjetilo razliku između njega i njegovih prethodnika. Da ne bi bilo problema, sve je iznova napravljeno za ovu verziju RR-a, a mediji su ga proglasili hitom mnogo prije njegova izlaska, po svemu sudeći, potpuno opravdano.

Ridge Racer je oduvijek bio i uvijek će biti arkadna vožnja automobila. Zbog takvog pristupa, ljudi ga ili mrze ili obožavaju. Ipak, u tom arkadnom pristupu ponuđeno je više simulacijskih elemenata nego u mnogim današnjim tzv. simulacijama. Uvijek jednostavan za igranje, k tome i vrlo zabavan, RR je idealan proizvod za trošenje slobodnog vremena.

Uvod je riješen preko animacije u koju je, vidljivo, uloženo dosta truda. Brzi automobili, lude brzine i zgodne žene idu skupa, mišljenje je koje se pokušava nametnuti, a većina nas će se s tim složiti. Nakon uvoda dočekuje nas jednostavan glavni izbornik pomoću kojega zadiremo dublje u igru. Ridge Racer sadrži tri osnovna moda igre, Grand Prix, VS i Time Trial. Grand Prix je single player mod igre u kojem ćete se natjecati s kompjutorskom konkurencijom. U početku morate pristupiti jednom od četiriju ponuđenih momčadi, japanskoj, francuskoj, američkoj ili talijanskoj, a svaka nudi neke posebnosti. Neki nude brže aute, a neki svoje znanje usmjeravaju na bolje ponašanje automobila na stazi.



Pri odabiru automobila možete pročitati i neke osnovne podatke o njemu



Nakon što pobijedite u određenom dijelu prvenstva šleperom će vam biti dostavljen novi automobil

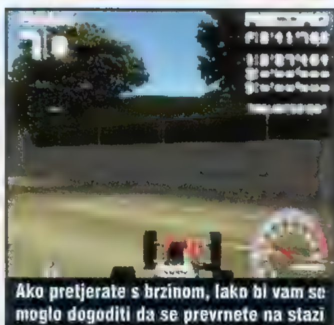
Odabravši momčad, birate i automobil u kojim ćete se natjecati u prvenstvu, naravno, jednog od četiriju proizvođača. Prvenstvo se sastoji od osam utrka podijeljenih u tri dijela. U prvom dijelu vozite prve dvije utrke i na kraju svake morate biti barem treći da biste dalje napredovali. Uspijete li u tome, nastavit ćete prvenstvo i biti nagrađeni novim, još bržim automobilom. Ne uspijete li se kvalificirati, na kraju utrke imat ćete još dva pokušaja, a ako ni onda ne uspijete, morat ćete taj dio prvenstva igrati iznova. U drugom dijelu, koji se sastoji od dvije utrke, morate biti drugi, a u posljednje četiri u trećem dijeli prvenstva morate pobijediti da biste napredovali. Okončate li uspješno prvenstvo, automobili koje ste zaradili postat će vam dostupni u VS i Time Trial modu igranja. Nakon svake utrke započinje automatski replay, koji je vrlo dobar, ali ipak nešto lošiji od onog u GT-u kojeg je upravo zbog odlično postavljenih kamera milina pogledati, dok ovdje na nekim stazama nailazimo na prebrzo prebacivanje s jedne kamere na drugu, čime smo uskraćeni za duže uživanje. Ipak, na nekim je stazama to riješeno na mnogo bolji način te se možemo u cijelosti posvetiti onome što smo u prošlih nekoliko minuta činili na stazi.

SIROVI METAL

Automobili su podijeljeni u dvije skupine, Drift i Grip. Drift automobile karakterizira snažno klizanje u zavojima. Samim time oni su teži za vožnju, ali kada se jednom ovlada tim načinom vožnje, omogućen je iznimno brz prolazak kroz zavoje. Grip automobili odlično se drže na cestu u zavojima i nema gotovo


Ovo je jedan od detalja s uvodne animacije.


Smajlići su jedan od detalja koje ćete susresti uz stazu


Ako pretjerate s brzinom, lako bi vam se moglo dogoditi da se prevrnete na stazi

JOGCON

Kako su vjerojatno svi, koji su imali prilike zaigrati ovu igru primjetili, u ovom RR-u ne postoji mogućnost upravljanja standardnim analognim joypadima (čak ni Sonyjevim). Stvar je u tome da je specijalno za ovu igru, od strane njenog izdavača Namca, napravljen potpuno novi kontroler pod nazivom JogCon. Riječ je o specijalnom kontroleru koji se od običnih joypadova razlikuje po velikom kotačiću na sredini. Taj novi kontroler trebao bi biti podržan i od ostalih proizvođača igara, a igračima bi trebao pružiti osjećaj u vožnji kakav je nemoguće postići konvencionalnim digitalnim ili analognim kontrolerima. U ovom trenutku na našem tržištu ga još nema, ali čim se pojavi, doznat ćete to u Hackeru.


Ovo je JogCon


Ovo je JogCon gledan iz drugog kuta


A ovako izgleda JogCon u rukama

Brzine kojima ćete se kretati po stazi zahtijevat će od vas izuzetne reflekse i koncentraciju

nikakvog proklizavanja, osim pri pretjeranoj brzini. Odlični su za sve koji žele brzo voziti bez nervoze u zavojima kakvu uzrokuju automobili iz prijašnje skupine. U početku je bolje odabrati Grip auto jer ga je lakše voziti na granicama njegovih mogućnosti, dok vožnju u Drift vozilu morate neko vrijeme učiti. Za dobre rezultate, vozeći Drift automobil, potrebno je dobro poznavanje i automobila i staze da bi se izvuklo ono najbolje iz njega i nadmašila konkurencija. Naprašiti konkurenciju možete na ukupno osam staza, što je, po mom mišljenju, za igru ovog kalibra premalo. Iako su dosta velike i kompleksne, vidljivo je da neke staze imaju dosta istih elemenata, poput nekih zavoja i tunela koji su dobiveni kao da se netko igrao Copy-Paste opcijom. Bez obzira na to, staze su naprav-ljene vrlo maštovito nudeći dobru kombinaciju ravih dijelova i zavoja te predstavljaju pravi užitak za igranje.

OBRAĐENI METAL

Grafika je fenomenalna - RR je postavio standarde koji će mnogima predstavljati nedostižan cilj. Staze su krcate detaljima i sitnicama i jedina igra koja se može uspoređivati sa RR-om je Gran Turismo. Cijela se igra vrti s konstantno visokim brojem FPS-a, a osjećaj brzine je fenomenalan. Automobili su odlično napravljeni, s mnoštvom detalja. Bit će tu različitih naljepnica i sličnih sitnica koje možete pronaći na trkaćim automobilima. Svakim ulaskom u tunele ili vožnjom po mraku na vašem automobilu se automatski pale svijetla. Stražnja svijetla ostavljaju crveni trag nakon što auto projuri, a noćna rasvjeta staze je odlično napravljena. Na nekim ćete stazama nailaziti na zrakoplove i helikoptere koji prelijeću iznad staze, a ubačeni su vjerojatno samo da bi vam odvratili pozornost ili pokazali mogućnosti grafičkog enginea. Sa svim tim detaljima, ni u jednom trenutku ne osjeća se bilo kakvo usporenje ili trzanje. Ipak, tijekom igre naići ćete na nekoliko sitnijih bugova: primjerice, u nekim ćete situacijama moći vidjeti protivnika (drugi automobil) kroz zid ili kroz stazu. To se događa samo na određenim djelovima i uglavnom se svodi na stražnja svijetla i manji dio


U igri ćete susresti uistinu neobična vozila

stražnjeg kraja automobila. Uz dobru grafiku, i zvuk mora biti dobar. Da je nešto fenomenalno, nije, ali svakako dobro dočarava motor i brzinu kojom vozite. Ipak, dok proklizavate, čuje se jedan te isti zvuk koji zna ići na živce, ali to opet ne umanjuje vrijednost igranja. Glazba je ovdje uistinu dobra. Iako kod dobrih vozačkih igara, kao i u automobilu, isključim glazbu dok vozim, da bih čuo zvuk onoga ispod haube, ovdje, moram priznati, nisam osjećao takvu potrebu. Uglavnom, brzi ritmovi glazbe se odlično slažu s brzinom kojom se sama igra odvija.

Namco je opet dokazao da zna svoj posao. Novi RR je odlično napravljena igra izvrsne grafike i zvuka koji iz PSX-a izvlače posljednje atome snage. Uz odličnu tehničku dorađenost, RR je ostao zabavan i jednostavan za igranje kao i prijašnji nastavci pa će za sve ljubitelja brzine biti naslov koji moraju posjedovati.

KOLIKO ZAPRAVO IMA AUTOMOBILA

Ukupan broj automobila koje biste trebali moći voziti u ovom RR-u je preko 300, što je gotovo dvostruko više nego u GT-u. Da nije lijepo sve što sja, govori činjenica da su ovdje izbrojani automobili koji se razlikuju po izvanjskom izgledu, pa makar samo i po boji, čime se broj uistinu različitih automobila drastično smanjuje, a ako se taj kriterij brojanja primijeni na GT-u, i njegov broj različitih automobila vrtoglavo raste. Dakle, RR ima preko 300 različitih automobila, ali različitih samo po izgledu, dok je broj onih potpuno različitih ipak manji.



OCJENA

Odlična tehnička dorađenost i velika igrivost najvažnije su značajke koje igra treba imati da bi bila hit. Ridge Racer Type 4 ima obje.

91 %

WORMS ARMAGEDDON

Apokalipsa danas

PREPORUKA MJESECA

Team 17 je ponovno u nama probudio naoko zaboravljene ubilačke nagone, ali sve to na fin i pristojan način



Jedan manje, hehehe...

Jedan od najboljih terena - groblje automobila

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Team 17
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, izmjena fotelje pred jednim računalom
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WORMS 1
To je zbilja staro pa pokušajte

WORMS 2
Dok još niste kupili Worms Armageddon.

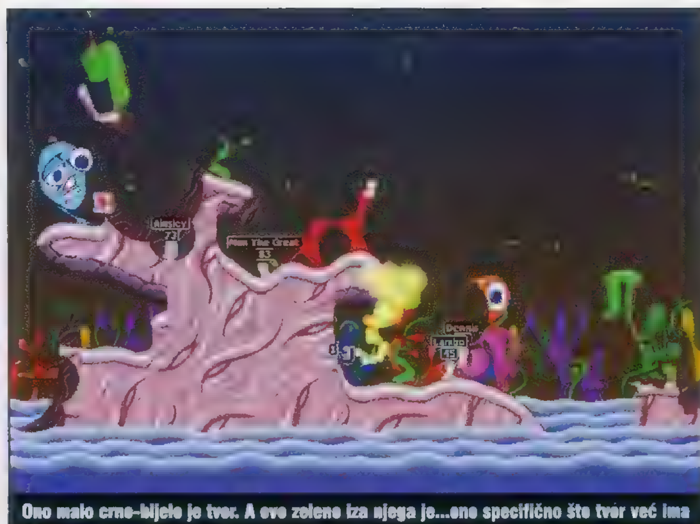
SCORCH
Pionir ovakve vrste igranja.

KAD smo se zasitili Wormsa 2 i shvatili da više nemamo igru uz koju se možemo i fizički obračunati s prijateljem, bratom ili sestrom, ili se barem pošteno posvađati, u nama se počela akumilirati frustracija. Neobjašnjiv nagon za nasiljem nad svojim bližnjim (članom Hackerove redakcije) izgrizao nas je iznutra poput 99%-tne klorne kiseline. Šore u kvartu, razbijanje boca na glavama nevinih prolaznika i bacanje susjedovih automobila u obližnju provaliju nije nudilo nikakvu utjehu, nego samo potenciralo našu glad koja je postajala nepodnošljiva.

Tako shrvani i ubedirani surfali smo jednog dana Internetom i sasvim slučajno uletjeli na Team 17 site. Tamo je pisalo o nekakvom Armageddonu, a mi smo se sjetili lagane i prozirne zabave za bebe do tri mjeseca starosti koju je pružao Carmageddon. Onda smo shvatili da nedostaje slovo c i upitali smo se kakve sad veze ima Bruce Willis sa svim ovim. Izvukavši i posljednji atom snage, pročitali smo tekstić koji je govorio o skorom novom izdanju Wormsa. Izdržljiviji među nama koji su još imali snage za govor tiho i uzbuđeno su promrmljali: "...rrrrrssssss.....wwwoorrmmmsss....novi..." Među onim recenzentima koji su već nekoliko dana polumrtvi ležali na podu poput riba na suhom povremeno dajući znakove života, ali i simptome akutnog ludila, čula se nakon dugog vremena jasno artikulirana izjava: "Ima Boga!"

A MISLILI STE DA SU VAŠI PROFESORI POSTIGLI SAVRŠENSTVO U METODAMA MUČENJA

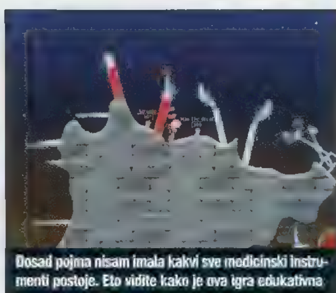
Ne mogu vam opisati euforiju koja je u tom trenutku zavladala u redakcijskim prostorijama. Stanovnici cijele Petrinjske i okolnih ulica mislili su da je došao trenutak apokalipse, ili da, u najmanju ruku, proživljavaju najgori potres u svom životu. Od tog smo dana (pod budnim okom naših susjeda iz MUP-a, koji su također osjetili potres) s nezamislivim nestrpljenjem očekivali dan spasenja. I dočekali smo



Ono malo crno-bijelo je tvor. A ovo zeleno iza njega je...ono specifično što tvor već ima



Dobar palež čini čuda



Dosad pojma nisam imala kakvi sve medicinski instrumenti postoje. Eto vidite kako je ova igra edukativna

ga! Nikada se nitko nije toliko veselio Armageddonu. Sada su dani ludila iza nas i opet se svi mi mazimo bejzbol palicama, a eksplozivne životinje su naši kućni ljubimci...

Kad sam pokrenula igru, ugodno me iznenadilo u cijelosti promijenjeno sučelje s, moram priznati, vrlo simpatičnom koncepcijom (vidi okvir), ali ubrzo se pokazalo prilično zbunjujućim. No, ništa zato, bitno je bilo zaigrati igru. Uključivši multiplayer, moglo se zaključiti da se u samom stilu igre nije apsolutno ništa promijenilo. Valjda oni iz Team 17 drže da je staro načelo postiglo savršenstvo pa ga nisu ni mijenjali. Za one (bezbožnike) koji možda ne znaju o čemu je riječ: svaki igrač vodi grupu crva naoružanih najsmiješnijim oružjima koja možete smisliti i cilj je, naravno, uništiti protivnika, odnosno protivnike. Poželjno je to učiniti na što duhovitiji i eksplozivniji način. Oružje, jačina i domet biraju se na isti način kao i dosad, a od vas se traži brzina, kombinatorika i, što je najvažnije, uvrnuti smisao za humor. Dobra je stvar što se ovdje nalazi nemali broj potpuno novih tema i shema za terene, tako da se možete boriti na groblju automobila, na različitoj medicinskoj opremi ili na majmunima i nilskim konjima u najrazličitijim pozama. Pri tom smo zapazili čudnu opsjednutost dizajnera ovih nivoa za otkrivanjem stražnjih dijelova tijela životinja koje služe kao scenografija (obrati pozornost na mačku na groblju automobila). Točnije, Patrik je to primijetio. Editor terena je opet tu, i to u prilično proširenoj verziji. Obogaćen je s nekoliko opcija koje vam omogućavaju kreiranje uistinu maštovitih, detaljnih i raznolikih terena. I opcije u igri pretrpjele su nekoliko promjena - nabolje. Osim već klasičnog određivanja količine i snage oružja koje ćete imati na početku igre, sada imate i mogućnost biranja između više verzija sudden deatha, vrijeme povlačenja nakon izvođenja udarca ili, ako želite, možete sami razmještati svoje crve po terenu. Nekih revolucionarnih noviteta nažalost nema.

TKO TO TAMO SKVIČI?

Još u vrijeme vladavine Wormsa 2, četiri manijaka zaluđena tom igrom jednostavno nisu mogla izdržati da ne budu i oni dio legende. Zapravo, prva je postava sadržavala tri člana: Tihomir Jauk, naš vrsni animator, Patrik Pencinger, naš tada još budući tata-mata od DVD-a i moja malenkost. Sastali smo se daleko od svih špijuna u Patrikovoj utvrdi i uz detaljnu razradu plana počeli snimati unikatne sound sheme za gorespomenutu igru. Inspiraciju su nam na visini održavale palačinke tajnovitih sastojaka. U jednom je trenutku zazvonio telefon. Nastala je opća pomutnja jer taj broj nije znao nitko osim nas. Pokazalo se da nije tako. Drhtavom rukom Patrik je podigao slušalicu i taktički progovorio "Halo" zadržavajući knedlu u grlu. S druge strane čuo se milozvučni glasić Luke Mihaljevića, našeg vrsnog poznavatelja telefonskih brojeva. "Ah, to si ti, Lukica", otpuhnuo je Patrik. Luka je osoba od povjerenja i svi smo znali da su tajni podaci najsigurniji upravo kod njega. Upitao je što radimo. "Snimamo sound shemu za Worms 2" uzbuđeno je šapnuo Patrik. "Aha", rezignirano će Luka. "I jedemo palačinke". S druge strane nije bilo odgovora. Upitnike iznad naših glava razbila je škripa guma s ulice i tri brza din-dona na vratima. U tajno skrovište Luka je upao sa smiješkom preko cijele face i već u idućem trenutku unutar tog smiješka nalazile su se naše palačinke začinjene tajnim sastojkom. Tako je Luka postao četvrti član mušketirske družbe. U sljedećih nekoliko sati nastale su nezaboravne sound sheme koje su nakon toga odlukom vrhovnog nam urednika ovjekovječene na jednom od Hacker CD-a i tako su ušle u vaše domove, a time i u povijest wormiziranja. Pa ako još niste poslušali to nacionalno blago i raspoloženi ste za divljanje četiriju osoba overdoziranih palačinkama, samo izvolite.

ŠTO TI JE TO RUŽIČASTO MIGOLJAVO NA MONITORU?

Neobično mi se svidio dizajn sučelja i svih opcija u igri, ima onaj simpa crtić-look. Svaku opciju predstavlja jedna sličica, najčešće su to crvi u različitim pozama, a kad do nje dođete mišem, u dnu ekrana ispiše se njena točna definicija. Iako na samom početku izbornik djeluje prilično zbunjujuće, pogotovo onaj dio sa snimanjem i odabirom vlastitih shema opcija, morate priznati da je originalan. Uz taj nepregledni dio, setup oružja je maksimalno jednostavan i pregledan, a kod biranja govora crva i njihove himne postoji i kratki preview, tako da ih možete sve preslušati i odabrati one koji vam se najviše sviđaju.



Ovako izgledaju sasvim nevino, čovjek bi pomislio da je to neka dosadna dječja igra

Options menu

Single player menu

Za pravu svađu, ovaj, zabavu potrebno je (minimalno) dvoje

NAJVAŽNIJE JE POTPUNO SE UŽIVJETI U LIK KOJI GLUMITE

Novosti što se tiče oružja ima nešto više, iako još uvijek ne u prevelikim količinama. Uz već legendarnu ovcu, superovcu i kravu, tu je sada i tvor čiji je vizualni (šteta što u igri ne možemo osjetiti i mirise) efekt veći nego njegaova učinkovitost i krtice koje su posebno efektne u varijanti zračnog napada, samo što ih je nešto teže točno usmjeriti. Na raspolaganju su vam i luk i strijela, a vaš će se crv, kad izaberete to oružje, maskirati u Robina Hooda. Iako ono nanosi male fizičke povrede, ako je pravilno uporabljeno, njegova velika brzina može protivničkog crva lansirati u vodu uz sedmerostruki salto (vjerujte mi, govorim iz iskustva). Na istu foru rabi se i ogromna sjekira za koju će crvić na glavu staviti onu vikinšku kapu s rogovima. Moram vas upozoriti da sam primijetila nedostatak super-banana-bombe, što me nije nimalo obradovalo. Novosti koje vam, osim sanduka s oružjem i prve pomoći, padaju s neba tijekom igre su utilities - pomoćna sredstva koja možete rabiti u istom turnu prije nego što ispucate oružje. Tu se mogu naći stvari poput smanjene gravitacije (za lakše i više skakanje), zatim jet komplet pomoću kojeg crv može nekoliko sekundi letjeti, brzo trčanje i slične trice.

Dečki su se potrudili da nam opet osiguraju lude vojske crva pa se tako broj "jezika" kojima oni govore bitno povećao - uz stare sound sheme, tu je i dobar broj novih. Osim govora, vaši crvi posjeduju i svoja nacionalna obilježja - zastavu i himnu. Bit će tu stvarnih (između ostalih, i hrvatska zastava i himna) i izmišljenih tvorevina.

Jedina odluka koja vas neće veseliti je biranje nadgrobnog spomenika za vaš tim... Ovaj put postoji nešto više onih općenitih shema u kojima su na različite načine poslagane opcije i oružje. Spomenut ću jednu od njih (zove se baš Armageddon) u kojoj se svako malo javlja potres, razina vode vrlo brzo raste, a crvi su većinom ranjeni ili bolesni pa cijelo vrijeme kišu i kašlju, a iza svakog turna izgube određeni dio energije.

U single player modu, osim klasičnog ubijanja s kompjutorom, sada postoji i trening. Tu zapravo učite rukovati s nekoliko glavnih vrsta oružja, vježbate spretnost i preciznost gađanja, usavršavate uporabu ninja užeta itd. U svakoj kategoriji dobivate za postignuto vrijeme brončanu, srebrnu ili zlatnu medalju. Tako vaš tim polako napreduje do profesionalaca. Postoji i turnir koji igrate sami protiv tri tima koja u početku imaju manje crva nego vi, ali što vi više napredujete, i oni jačaju. Vaša je početna titula absolute beginner i nakon svake pobjede dobivate novu.

Cijela ova priča može se gledati kroz za pohvalu zaslužnih 1024x768 točkica na vašem monitoru, što nas je baš razveselilo. Unatoč tome što su neke stvari ostale zapravo nepromijenjene, činjenica je da je atraktivnost ovog uratka dugog vijeka pa su i manja poboljšanja dovoljna da nas zainteresiraju. Navalite!

OCJENA

Moglo je i bolje, ali Worms su ipak Worms

90%

Nešto smrdi izdaleka

RESIDENT EVIL 2

Kako ubiti nekoga tko je već mrtav? Jednostavno, pištoljčetom posred očiju!



Prekrasna grafika gotovo umjetničke kvalitete ali u svega 320*256 piksela

Ah, prokletniče, izbio si mi sav zrak iz pluća!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	CAPCOM
IZDAVAČ	Virgin Intreactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 Mb, Voodoo
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

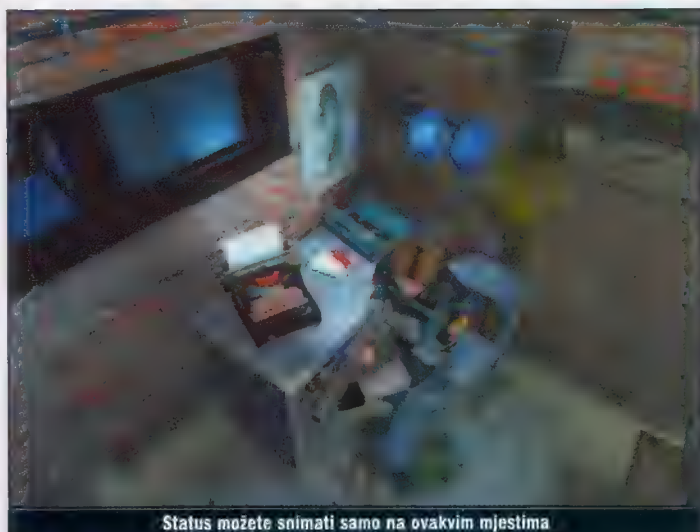
RESIDENT EVIL 1
Prvo pa muško? Provjerite sami.

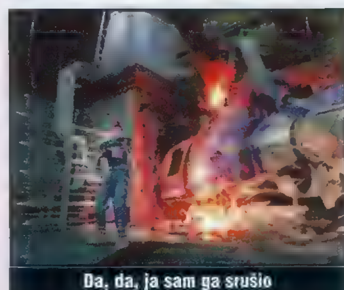
ALONE IN THE DARK SERIJAL
Začetnik ovog igračkog žanra, svojedobno u vrhu najboljih PC igara.

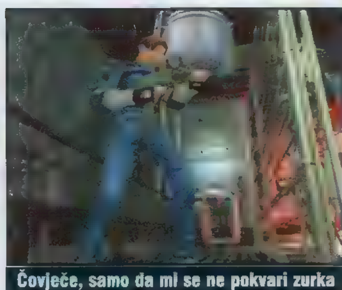
IGRATI jednu te istu igru na Sony Playstationu i PC-ju potpuno je različito iskustvo, makar ta igra bila prerađena za drugu platformu precizno do posljednjeg detaljčića. Čarolija male sive kutije s vibrirajućim čarobnim štapićima, užitkom igranja jednostavno nadmašuje ono distrofično i pogrbljeno "uživanje" s vašim PC-jem. Filozofija ubaci CD, stisni tipku, legni na krevet i deri, oduvijek je odlično funkcionirala i PSX-u donijela globalnu popularnost. No možda baš zbog tog bezbrižnog i lakonskog pristupa igri određenim PSX naslovima pridodajemo neke kvalitete koje možda i nemaju. Kad se takve igre prerade na silikonsko hladni PC, neki nedostaci (ali i kvalitete) odmah dolaze na vidjelo.

GAF NA KVADRAT

Takav je slučaj i s Resident Evilom 2, nastavkom popularne Jedinice koja se prodala u milijunskim primjercima i više nego ijedna druga igra propagirala prodaju PSX-a. Nakon nekoliko mjeseci (kada se Resident 1 konvertirao na PC) zbunjeni PC vlasnici nisu mogli dokučiti razloge histeričnog razgrabljivanja igre jer im je, za njihov pojam, Resident 1 bio krajnje nespretan, iritantan i odbojan. Osnovni razlozi PC debakla ove igre bili su: nemogućnost kustomizacije komandi, niskorezolutivna pozadinska grafika, stupidni save game sustav itd., itd. Stoga bi čovjek pomislio da će nakon par godina razvoja drugoga dijela, navedene stvari (barem u PC inačici) biti ispravljene. No prije nego što se stuštim u sekciju Residenta 2, bio bi red da kažem ponešto i o priči. Osnovni pokretači priče su nemrtve kreature iliti zombiji koje teroriziraju okolno stanovništvo neugodnim ugrizima po mekanim dijelovima ljudske fizionomije, pretvarajući ih tako u sebi slične. Razlog ustajanja nemrtvih fino je i zdravorazumski objašnjen, a tiče se eksperimentiranja sa sintetskim virusima koji uteknu i prouzroče nastali kaos. Što se tiče vaših likova (da, možete biti žensko ili muško), oni su tek putnici


Status možete snimati samo na ovakvim mjestima


Da, da, ja sam ga srušio


Čovječe, samo da mi se ne pokvari zurka

GIMME BLOOD!

Fama oko ovih igara ponajprije se podigla zbog njihove navodne krvoločnosti, o kojoj bi se dalo raspravljati nekom drugom prigodom. No razloge konzolske popularnosti ove igre možemo pronaći i u činjenici da je Sony PSX, konzola na kojoj prevladavaju lepršave, šarene i dobroćudne arkade s manjom dozom nasilja nego na PC-ju. No nakon pojave PC naslova poput Quake2, SINa i Blooda, ne vidim tko bi se još mogao diviti i uzdisati za krvlju u Residentu koji naspram navedenih igara više ne djeluje tako strašno i opako.


Ma ja se samo šalim, puška mi je punjena bojom


Ako nisu mirni ni kad leže, zgazite ih ko krepane ježe


Dođi ljubavi, tako te trebam


Da si odma stao ili ću...panično umrijeti pod zubima tvojih prijatelja!


Splat! Gdje mi je sweepa?

Ubijanje je pravi gušt jer oružja djeluju vrlo moćno i realistično

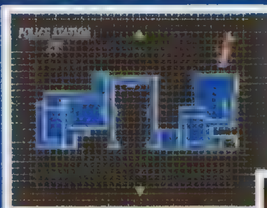
namjernici, koji igrom slučaja dospiju u zaraženi grad započevši svoju borbu za goli život. Toliko o priči, ostalo ćete saznati igrajući. Pošto je scenarij vrlo uvjerljiv i fino razrađen, bio bi grijeh da vam pokvarim gušt otkrivši ostatak. No ako vam ga neću pokvariti ja, svakako će vam ga upropastiti totalno nespretno i nepraktično sučelje koje uopće nije prilagođenu PC-ju. Miš vam ovdje neće trebati jer ćete kroz *in game* sustav menija navigirati pomoću akcijskih tipki, što će se pokazati kao potpuni promašaj. Srećom, ovaj put ih možete namjestiti po želji. Čar igranja upropaštavat će i glupe animacije otvaranja vratiju poznate nam još iz prvog dijela, te isto tako debilan sustav snimanja pozicija (na pisaćim strojevima uz pomoć ograničenog broja ribona- save game pozicija). Zašto to nisu promijenili i prilagodili suvremenim PC zahtjevima, ne ide mi u glavu! Osim toga, čini se da vaši likovi imaju vrlo plitke džepove jer sa sobom mogu nositi samo šest predmeta, a najgore je to što se u te predmete ubraja i oružje i streljivo, isto kao i ključevi te različiti artefakti. Navedene predmete možete spremati u kutije razasute po nivoima i poslije se po njih vraćati, što ja smatram nevjerojatno glupim i aljkavim! Uče li nas autori štedljivosti ili pokušavaju kopirati "stvaran svijet" (u kojem, usput, zombiji ne šeću placom), ne bih znao, no kako god bilo, ovakav poredak stvari primoravat će vas na stalne posjete istim sobama da biste uzeli nužne "artikle".

KRVI NA POTENCIJU

Višekratna šetkanja po istim lokacijama od vas će zahtijevati i sam akcijsko-avanturistični sustav igre jer on uvelike naginje ka potonjem. Naime, osim veselih trenutaka zaista odličnog napucavanja sa zombijima, većinu ćete vremena provoditi lutajući od točke A do točke B da bi ondje pronašli ključ K koji će otvoriti vrata T. Srećom, u snalaženju će vam od velike pomoći biti mapa na kojoj je vrlo pregledno prikazana situacija s otvorenim i zatvorenim vratima. Ne tiče me se što drugi kažu niti u koliko je milijuna primjeraka prodana igra kad sam od nje očekivao, a nisam dobio, manje opterećujućeg šetkaranja beskonačnim razinama, a više čiste akcije, bezbrižnog sadizma i puštanja mozga na pašu. No ako bi sada netko mislio da Resident Evilu 2 manjka akcije ili krvi, bio bi potpuno u krivu jer igra, barem u tom elementu, briljira. Uostalom, Resident je oduvijek bio poznat po hektolitrima crvene tekućine koja je urezivala osmijehe na naša lica. Ne manjka je ni sada, a njezinoj uvjerljivosti pridonosi i odličan motion capturing koji vjerno dočarava mlitave, bezumne pokrete živih mrtvaca. Osim njih, lijepo se kreće i vaš lik koji, kad je pri kraju snaga, počne šepati i sa sobom vući ranjenu, nepokretnu ruku. Iskonskoj B-movie atmosferi pridonijet će i odličan zvučni sustav zavidne čistoće i kvalitete (ipak je to sa Sonyja) te dinamična, gotovo filmska glazba koja se pojačava na pravim mjestima. Zombiji na vas skaču kad se najmanje nadate pridonoseći tako štimungu napetosti i straha. "Ubijanje" je pravi gušt jer oružja djeluju vrlo moćno i realistično, a mrtvacima treba više pogodaka da se smire. Jedino ako nemate pušku, te jednim hicem od nemrtvog napravite uvjerljivo i nepovratno mrtvog. Zanimljivi su i detaljčići poput špricanja krvi po ekranu, efekti vatre, dima, čahure iz pištolja, različiti zvukovi vaših koraka itd. Kutovi kamere fino prate akciju i nikad ne smetaju pri borbi jer su vrlo pregledni a i pravodobno se mijenjanju (ovo je inače bio čest problem u sličnim igrama ovoga tipa). No ovdje je važno reći da su svi pozadinski ekrani, iako su to vrlo kvalitetni ručni crteži, u rezoluciji 320*256 piksela, što je za PC pojmove totalni anakronizam koji se nisam nadao ponovno vidjeti. No to je barem razumljivo jer je grafika prenešena sa Sonyja na kojem, zbog TV efekta sve izgleda ljepše i mekanije. Ipak, likovi su u punih 640*480 piksela, i svi su 3D akcelerirani poligoni koji će vam svojom ljepotom izazvati suze na oči. Na kraju, sve to skupa lijepo izgleda i može proći jer se na sučelje ipak da priviknuti, a ni zagonetke nisu tako teške, no ako želite čistu, neprekinutu akciju, ovdje je nećete naći. Stoga mislim da popularnost ovog serijala prvenstveno leži u zombi tematici i krvi, koje hvala Bogu, posljednjih godina na PC-ju ne manjka. No tko voli igre igrati polako a pali se i na odličnu horor atmosferu, mogao bi naći sate i sate zabave u ovoj vrlo razvikanoj akcijskoj horor avanturi.

OTVOR ŽENO KAPIJU!

Nevjerojatna je lijenost autora Resident Evila 2, preciznije ljudi odgovornih za konverziju, koji se nisu potrudili barem malo dodjerati neke stvari. Najviše će vas živcirati nespretni izbornici na koje ćete se trebati naviknuti da biste ih mogli brzo i pravilno uporabiti. Ni njihova ispikselirana grafika neće vam razgaliti dušu, nego samo nametnuti pitanje - zašto? Osim toga, u igri su prisutne i stupidne animacije otvaranja vratiju koje su na Sonyju služile kao pauza pri učitavanju s dvobrzinskog CD čitača. Inače, na PC-ju igru možete u cijelosti instalirati na vaše ULTRA ATA hard diskove, tako da me "provala" s vratima u potpunosti zbunjuje.



Mapa će vam biti od velike pomoći, ali će vas bosti u oči

Divite se smeđim vratima



Pikseli bodu u oči, ali tome nema pomoći

OCJENA

Iako je bolji od Jedinice, RE2 više nema toliku uvjerljivost kao što ju je imao prethodnik prije par godina, a zbog svoje neprilagođenosti PC platformi, neće naći mnogo obožavatelja

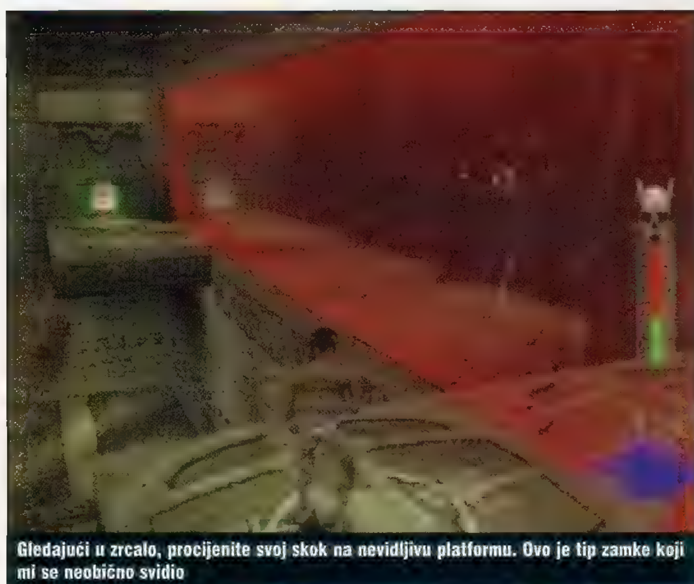
76%

Voodoo Gex

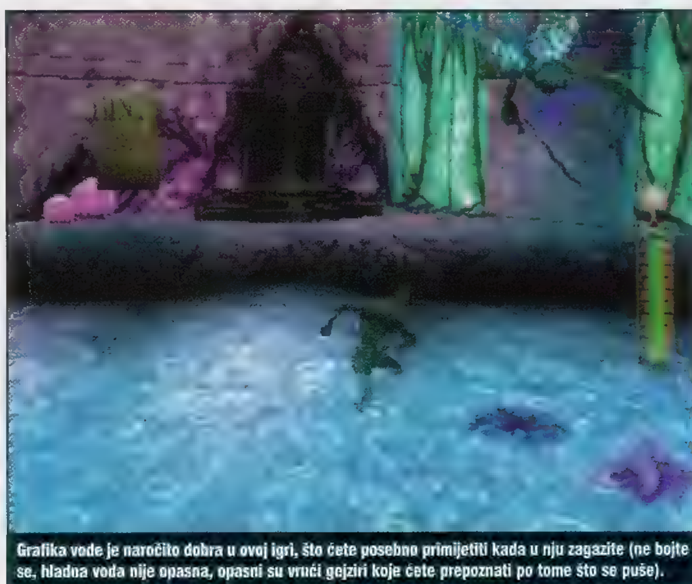
AKUJI THE HEARTLESS

PlayStation RECENZIJA

Da stvari nikada ne treba bacati, dokazuje Crystral uporabom enginea iz Gex-a za savim novu igru, potpuno drugačijeg ugođaja



Gledajući u zrcalo, procijenite svoj skok na nevidljivu platformu. Ovo je tip zamke koji mi se neobično svidio



Grafika vode je naročito dobra u ovoj igri, što ćete posebno primijetiti kada u nju zagazite (ne bojte se, hladna voda nije opasna, opasni su vrući gejziri koje ćete prepoznati po tome što se puše).

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Crystal Dynamics
IZDAVAČ	Eidos
PODRŽANI HARDVER	Dual Shock, Memory Card
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

APOCALIPSE
Iako pravocrtna, i Apocalypse je koljačina kao i Akuji, te igraču značajno podiženu razinu adrenalina.

GEX 3D
Način igranja je vrlo sličan pustolovinama zelenog guštera. A kako i ne bi bio, kada je uporabljen isti engine i sličan mehanizam igre.

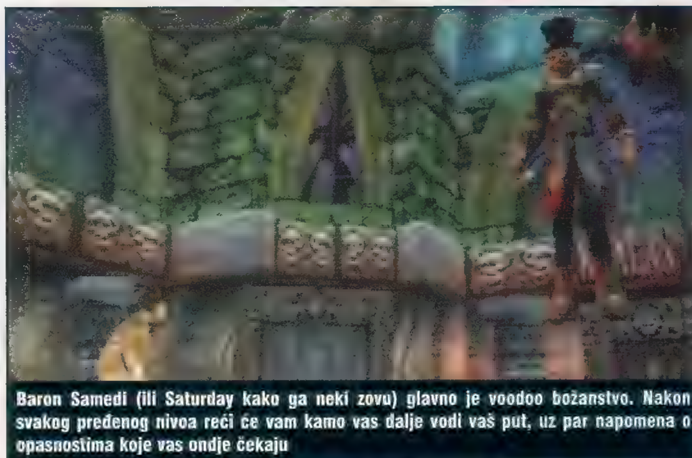
MEDIEVIL
Još jedna arkadna platforma s naznakama horora, no Akuji ne dijeli njen humoristični pristup, iako je način kretanja i mehanizam igre prilično sličan.

NAKON nekoliko mjeseci "slatkastih" igrica predvođenih Spyrom, Chrashem i Larom, krv i crijeva se ponovno vraćaju na Playstation! Ne, nije riječ o Resident Evilu 3, nego o novoj igri iz Crystalove radionice koja je gotovo jednako krvava, ako već ne ulijeva strah i trepet.

Akuji the Heartless obrađuje temu koja se povlačila po mnogim filmovima strave i više ili manje uspješnim romanima iste tematike, te je bilo samo pitanje vremena kada će se pretočiti u kompjutorsku igru. Riječ je o voodoo magiji, kojom se bave svi likovi ove gre.

LIJEP DAN ZA UMRIJETI

Akuji, mladi voodoo šaman, želio se samo mirno oženiti ali je usred svadbene ceremonije upala banda njegova brata. Oteli su mu djevojku, a vlastiti mu je brat (inače i sam poznavatelj crne magije) iščupao srce (ne uzbuđujte se, to je normalno u tim krajevima). Dospijevši u pakao, Akuji moli vrhovno voodoo božanstvo da mu pruži šansu za osvetu. Dobiva je u zamjenu za uslugu čišćenja pakla od duša svojih predaka. Zanimljiva priča ispričana je kvalitetnim animacijama i digitaliziranim govorom na početku i tijekom same igre. Dodatne obrate u fabuli saznajete usput, u razgovorima s barunom Samediem ili u vizijama svoje nesuđene nevjeste.

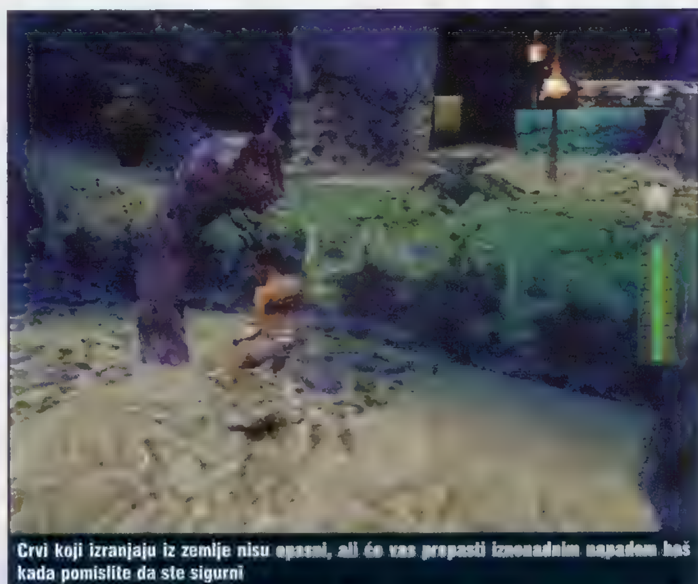


Baron Samedi (ili Saturday kako ga neki zovu) glavno je voodoo božanstvo. Nakon svakog pređenog nivoa reći će vam kamo vas dalje vodi vaš put, uz par napomena o opasnostima koje vas ondje čekaju

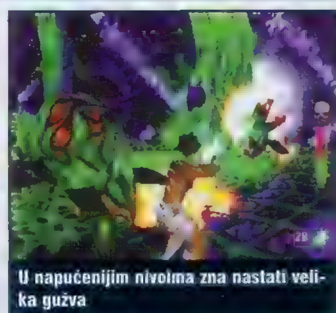
Ono što je uistinu važno za igru saznajete na početku svakog nivoa iz poruka koje objašnjavaju što vas očekuje u pojedinom nivou. Ako ste igrali Gexa, stil igre će vam biti potpuno jasan – treba pronaći izlaz iz nivoa usput skupljajući predmete koji su potrebni za prijelaz na sljedeći (tj. skupljati glave vaših predaka). Skupljajući energiju ubi-

VOODOO - stvarnost ili izmišljotina

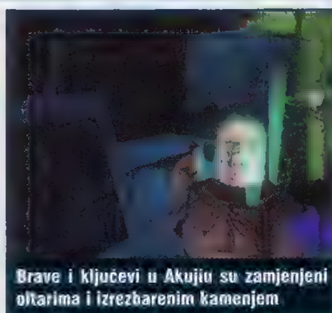
Što je zapravo voodoo (osim imena za popularne 3D kartice)? Riječ je o tzv. "crnoj" magiji, ritualima koje se još uvijek provode na nekim pacifičkim otočićima. Prema vjerovanju, voodoo se većim dijelom bavi oživljavanjem mrtvih i prelaženjem granice između živog tijela i mrtvog objekta. Većina vas je vjerojatno čula za voodoo-lutkice, malene idole kojima su dodani pramenovi kose i dijelovi noktiju određene osobe, koja tako postaje povezana s tom lutkicom trpeći sve što se učini na njoj (u stilu: ako lutkici ozljediš nogu, čovjek šepa). Živi mrtvaci, tj. poznati zombiji, najpopularniji su produkt voodooa – prema pričama (koje su se mogle čuti čak i u nekim dokumentarcima na HTV-u), voodoo svećenici dižu mrtve da bi za njih obavljali kućne poslove – eh, ne bi li bio zgodno imati nekog od legendarnih mrtvaca da nam čisti zahod – Luja XIV. primjerice.



Crvi koji izranjaju iz zemlje nisu opasni, ali će vas prepasti iznenadnim napadom baš kada pomislite da ste sigurni



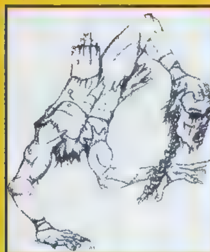
U napućenijim nivoima zna nastati velika gužva



Brave i ključevi u Akujiu su zamjenjeni oltarima i izrezbarenim kamenjem

VOODOO MONSTERS

Igra obiluje različitim čudovištima koja kao da su pobjegla iz noćnih mora Stevena Kinga. Za većinu treba primijeniti posebnu taktiku ubijanja. Evo kako najčešće ove bolesne kreacije vidi oko umjetnika. U igri su još i ružniji!



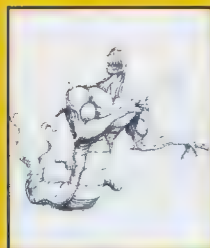
Zombi bez udova prilično opasan ako se ne primijeni tehnika saginjanja (vidi okvir "čuvaj se zombijeve ruke")



Šaman njih ćete susretati kroz cijelu igru naoružane različitim (ali uvijek štapolikim) oružjima. Imajte spremne čarolije, jer su jedni od otpornijih protivnika



Pauk – lubanja gotovo potpuno bezopasan, iako izgleda prilično opako



Zombi – zmija Dosta otporan na udarce, no prilično bezopasan kada ga uhvatite u seriju





Čudne leteće tvorevine nisu jako opasne, ali ih je teško pogoditi magijom, a još teže udarcem, pa se pazite

jenih protivnika, povećat ćete broj svojih života, a skupljajući voodoo lutkice, količinu raspoložive eneregije. Tu su još i različite čarolije koje leže razasute naokolo, kao da samo čekaju da ih pokupi mladi čarobnjak u škripcu. Naravno da je sve puno različitih neprijatelja, opasnih zamki i sličnih smicalica, s obaveznim bossom svakih nekoliko nivoa te uobičajenim predmetima kao što su dodatna energija i chechkpointi razasuti po nivou. Pa što ste očekivali? Ovo je ipak samo 3D arkada.

Ako to još niste primijetili na ponuđenim slikama, igra se odvija u 3D perspektivi, što odmah priziva u misli Laru, Špiru i slične igre, dok bi zapravo trebali pomisliti na Gex.

NIJE SMEĆE SVE ŠTO JE UPORABLJENO

Kao što sam rekao na početku, Akuji je izgrađen na engineu koji je prvi put uporabljen u Gexu 3D, malo izmijenjenom. Grafički dio je još malo dotjeran, posebna je pozornost posvećena efektima vode, vatre, dima i slično, što je rezultiralo jednim od najboljih prikaza rečenih efekata u igrama na Playstationu. Kretanje Akujia jednako je fluidno kao i ono humorističnog guštera, a kamera vrlo dobro prikazuje okoliš približavajući se i udaljavajući prema potrebi. I vi sami možete okretati kameru u svim smjerovima, tako da je vrlo lako dobiti pogled baš iz onog ugla koji vam je potreban. Zajedno s preciznim kontrolama, Akuji će biti pravi užitak za igranje čak i kada vam baš ne ide od ruke – pa uvijek je veći gušt umrijeti u lijepo nacrtanom okolišu zbog vlastite pogreške, nego okružen ružnim poligonima, isjeckan do smrti zbog "vražjeg kontrolera".

Akuji je prava igra za razonodu, upravo onoliko koliko je to bio Gex, bez obzira na mračnu atmosferu i priču igre. Kao pripadniku akcijskog 3D žanra, gotovo mu ne možete pronaći mane, i samo ga je moja ljubav prema RPG igrama i strategijama zaustavila da ne uđe u povlašteni klub igara s ocjenom preko 90%.



Pogled iza leđa koristan je samo pri bacanju čarolija, jer vam pruža ravan pogled na mjesto koje ćete pogoditi (ako već ne želite nišaniti)

Mračni ugođaj koji prevladava u ovoj igri može se mjeriti s onim legendarnog Resident Evila

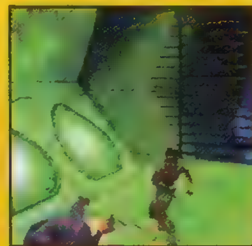
ČUVAJ SE ZOMBIJEVE RUKE

Pužući zombiji su vrlo neugodni protivnici jer ih je prilično teško pogoditi standardnim udarcima kad se nađu uz vas. Tada je potrebno u seriju udaraca ubaciti pokoji čučanj, kako bi ih odbacili od sebe, i pogoditi ih kad vam se približavaju. (O tome koliko su ovi zombiji gadni protivnici, osobito kada ih se skupi nekoliko, može posvjedočiti i Dario, kojem su baš oni oduzeli nekoliko života.)









OCJENA

Dobra grafika, dobre komande, izvrsna koljačina

89%

Trio iz Warner Brosa

COSMIC CAPERS+ HOME TWEET HOME+ PINKY AND THE BRAIN

Želite li zaigrati igru u kojoj nema ni kapi krvi, uzmite jednu od ovih!



Izaberite jednu od 20 slika za slaganje uz pomoć Zekoslava Mrkve

Tko ovo složi iz prve, svaka mu čast...

PIŠE **Krešimir Lauš**

ALTERNATIVNO

NAJBOLJA ALTERNATIVA

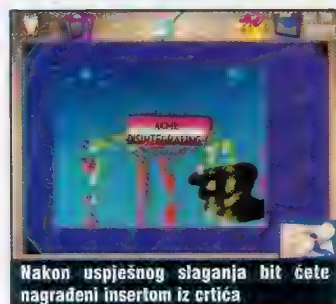
ovim igrama bila bi nabavka ostalih naslova iz spomenutih serijala (osim Pinky and the Braina) jer ćete tako doći do dodatne zabave Warner Bros tipa.

GLEDATE li crtiće? Ako ste još uvijek klinci (tko zna kada to prestajemo biti?), to pitanje nisam ni trebao postaviti, a većina nas starijih bi vjerojatno odgovorila:"Što ti je, crtići su za balavce!". Doista, crtani su filmovi namijenjeni ponajprije mladima (iznimka su satire poput "South Parka" i "Cow and Chickena") ali i djetetu u nama, ostatku mladog duha koji se uporno skriva u našim odraslim tijelima. No zašto ga ne bismo oslobodili i zadržali ga cijelog života? Jedan od načina bio bi igranje nekog od brojnih Southpeakovih proizvoda rađenih po Warner Brosovoj licenci, prepunih dobroćudnih karaktera iz dobro nam poznatih crtanih filmova. Stoga, ako ste još uvijek dijete (blago vama) ili se želite tako osjećati, slobodno pročitajte ostatak teksta i odlučite se za jednu od ponuđenih igara.

GDJE MI JE MOJ POSLJEDNJI KOMADIĆ?!

U paketu što su nam ga iz Southpeaka velikodušno poslali pronašli smo jedan naslov iz serije animiranih puzzleova, *Cosmic Capers*, zatim interaktivnu bojanku serijala Crazy Paint *Home Tweet Home* te 3D arkadicu *Pinky and the Brain*. Iako je sve pristiglo iz iste softverske kuće, svaki je naslov nezavisan proizvod, a jedino što ih povezuje je vesela menažerija iz Warner Brosovih crtica, a ako vam ti crtići nisu poznati, ozbiljno ste poremećeni. Ipak,


Ovo sam ja obojao! Ne krije li se u meni prava umjetnička duša?


Nakon uspješnog slaganja bit ćete nagrađeni insertom iz crtića


Dva štakora u labirintu...kako nadahnjujuće


Ovo bi sučelje mogli shvatiti i Vi a kamoli ne vaš klinac!


Spajanje točkica lijepo izgleda, ali je prilično besmisleno: morate samo mišem klikati po zvjezdici

"Sve je veselo, vedro i lepršavo, te nema razloga da ovo ne zaigraju svi, pa i vi"

ZA KOLEKCIONARE

Za prve je dvije igre (puzzle i bojanka) važno reći da su tek dio iz serijala srodnih igara. Stoga, ako stvarno hoćete razveseliti ili razmaziti svoju uzdanicu, nabavite i preostalih četiri-pet naslova te ih ponosno objesite na zid.

vjerujem da vam je "zec, gadiš mi se" šlagvort još uvijek u toplom sjećanju. No, vratimo se igrama i krenimo redom, onako kako smo ih vadili iz kutija! *Cosmic Capers* je tipična slikovna slagalica kakvu sigurno svi posjedujete, jedino što je u digitalno-virtualnom obliku. Znadete i sami kakav užitak mogu pružiti obične domaće slagalice kada se pod vašim prstima počnu polagano nazirati slike, ali i kakve frustracije i kućne svađe mogu nastati iz te kartonske manije. No, zato su ovdje naši krem PC-iji koji će ispraviti barem neke životne nepravde. U *Cosmic Capersima* bit će vam na raspolaganju 25 slika iz jednog dugometražnog *cartoona* Zekoslava Mrkve koje ćete moći složiti, a kad u tome uspijete, bit ćete nagrađeni kratkom AVI animacijom, insertom iz crtića. Koji to papirnati puzzle može! Osim toga, moći ćete sami odrediti težinu slaganja puzzleova (broj komadića koje treba složiti), tako da će se zabavljati cijela obitelj (provjereno!). Da bi dodatno prilagodili igru različitim uzrastima, autori su implementirali dva izbornik moda: tipični *pull down* izbornik za odrasle i slikovni za klince. Dodajmo tome i odlične glasovne efekte Mela Blanca, mogućnost isprinta certifikata sa slikom (kojeg dobijete složivši puzzle) i zabava je zajamčena! Sve je, dakle, veselo, vedro i lepršavo, te uistinu nema razloga da ovo ne zaigraju svi, ne strahujući da će izgubiti koji komadić slagalice.

OBOJAJ ME NJEŽNO

Drugi naslov, *Home Tweet Home*, bojanka je namijenjena najmlađima (od 3 do 8 godina), a vi ste dobar roditelj koji želi razveseliti svoje dijete! Kao i one papirnate, i ova digitalna radi na jednostavnom načelu: obojaj crno-bijele slike *line art* tipa po vlastitoj želji i ukusu. Preciznije, vaš klinac će se zabavljati uz dvadesetak slika koje prikazuju poznate scene iz Looney Toonsa (mica maca i ptičica, zec i patak), Animaiacsa (gledajte na Cartoon Networku) te Pinky and the Braina, crtića koji još nije poharao naše krajeve. No, kako ovdje nije riječ o papiru i drvenim bojicama, nego o virtualnom svijetu, logično je da postoje i neke specifičnosti vezane za nj. Naime, bojati možete pomoću 13 različitih alata/igračaka, kao što su vatrogasno crijevo (prska boju), usisavač (logično, usisava boju) te sprej, dinamit, top itd. Potonji rade neke vrlo zanimljive efekte jer svojim apliciranjem mijenjaju cijelu sliku po načelu slučajnosti stvarajući potpuni kaos! Osim bojanja bojicama, postoji i dvadesetak tekstura koje će dodatno pridonijeti otkrivanju budućeg Murtića u vašem srdašcu. Kada se mladac zasiti bojanja, može se neko vrijeme zabavljati spajanjem linija, prokušanom metodom obuzdavanja hiperaktivne dječice. Trebam li uopće napomenuti da je sučelje totalno prilagođeno šestogodišnjacima, uz krasne i informativne zvučne efekte, jasne boje i velike ikone. Naravno, kad završe s bojanjem, klinci će jednostavnim pritiskom na gumb miša, željenu sliku i isprintati, stoga je vrijeme da razmislite o investiciji u kakav color ink-jet printer (no nemojte printati crno bijele *line art* slike jer vas onda čeka nered po sobi). Dakle, ako su vam navrh glave umrljani kauči i fotelje, beskonačna šiljenja bojica i nabavka skupih bojanki, a posjedujete PC, znate što vam je činiti!

Treća igra koju smo dobili jedina je u čijem smo priručniku naišli na arhaične riječi poput Nvidie Rive, Matroxa G200 te 3Dfx-a. No, kako smo u Hackeru svi sama pamet i mamin ponos, uspješnom dedukcijom poznatih nam činjenica i timskim misaonim radom dokučili smo da je ovdje riječ o 3D akceleriranoj arkadi. Preciznije, logičkoj arkadi u kojoj ćete voditi dva laboratorijska miša ili štakora (tko bi ih znao) kroz hrpetinu labirinta u vječnoj nakani osvajanja svijeta. Naime, glavni protagonisti su, kako ime kaže, Pinky i Brain, dva genetski smiješana miša s bolesnim idejama globalne dominacije. Kad će to na HTV umjesto Smaragdne? U svakom slučaju, šetuckajući po labirintu, borit ćete se protiv samoga sebe, kompjutora ili on-line igrača u 3 moda igre, a cilj će biti jedan - označavanje/osvajanje polja vašom bojom, a jedina je razlika u tome što će za pobjedu biti bitno vrijeme, ili osvojeni teritorij ili oboje. Na svome ćete putu pomicati zidove, skupljati različite dodatke, mijenjati kutove kamere ne biste li što brže stigli do pobjede. Znači, tipična izvedba nešto netipičnije ideje. Pozitivne strane *Pinky and the Braina* svakako bi bili animirani lajt motivi spomenutih štakora i odlični zvukovi, a nešto negativnije repetitivnost i dosada nakon dužeg igranja. Čini mi se da je ova igra zamišljena ponajprije kao multyplayer zabava, ali ne znam koliko vam se to isplati jer ne pruža mogućnost igranja više igrača na jednom računalu. Naime, telefonski se impulsi lako skupe, a ako vam sinčić uzme maha, teško će se odlijepiti od jurcanja miševima po labirintu. Osim toga, čini mi se da u ovoj igri ima najmanje kreativnog otiska od svih ovdje opisanih i da se šlepa na popularnosti istoimenog crtica. Gledajući cijeli paket u cjelini, možemo zaključiti da bi svakome od nas dobro došao, makar nakratko, da nas odvrati od svakodnevnih stresova i barem malo opusti. O privlačnosti ovih igara djeci (kojima su ipak i namijenjene) ne treba ni govoriti. Ako je vašem sinu/kćerci uskoro rođendan, trkom u ovlašteni dućan po CD-e jer ćete se jedino tako odmoriti na neko vrijeme od njihovog moljakanja i dosađivanja. Još nešto, pazite da ne počnete prečesto zalaziti u njihovu sobu igrati se kad njih nema.

COSMIC CAPERS

INFO

PROIZVOĐAČ	Warner Interactive
IZDAVAČ	Southpeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

OCJENA

Izvrsna virtualnaslagalica za sve uzraste

82%

HOME TWEET HOME

INFO

PROIZVOĐAČ	Warner Interactive
IZDAVAČ	Southpeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

OCJENA

Virtualna bojanka bez nereda i papira, savršena za one kojima je namijenjena

80%

PINKY&THE BRAIN

INFO

PROIZVOĐAČ	Warner Interactive
IZDAVAČ	Southpeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb, D3D card
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

OCJENA

Nedostatak multyplaya na jednom PC-ju ozbiljan je nedostatak ove labirintsko-logičke igre

72%

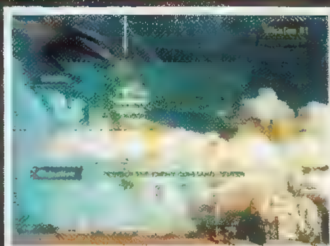
Pravi RTS za AMIGU!

NAPALM

PREPORUKA MJESECA



Halo, Bero? Dođi po Napalm, stigao je! Zvrrn, Zvrnn.... Kaj, već si tu?



Prije svake misije je mali briefing – izgovoren ugodnim ženskim ili neugodnim robotskim glasom (ovisno o strani koju vodite)

Golem broj jedinica na ekranu, izvrsna grafika, glasne eksplozije – ovo je definitivno jedna od najboljih igara za Amigu u posljednje vrijeme, ali će vam biti potreban i prilično jak hardver da biste u njoj uživali.

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	ClickBOOM
IZDAVAČ	ClickBOOM
MIN. KONFIGURACIJA	68020/16MB RAM/CDROM/HD
MULTIPLAYER	Za sada serijskom vezom
PLATFORME	Amiga

ALTERNATIVNO

DUNE 2
Prva prava real time strategija, koja je s Amige skočila na druge platforme i započela dominaciju igara toga tipa, sljedeća RTS koja se pojavila – Command & Conquer u cijelosti je kopirala koncept igranja Dune 2 koji je nakon toga postao standard.

TINY TROOPS
Jedan od rijetkih RTS-ova na Amigi, koja ne nudi gradnju zgrada, nego samo borbu jedinicama. Prilično zabavno.

TAKO je to otprilike izgledalo prije desetak dana, kad su nam iz clickBOOMa poslali CD sa svojim najnovijim uratkom za prijateljicu. Iako je Amiga World nedavno izgubio svoje mjesto u Hackeru, naš divni urednik (ulizivanje) nije mogao ne odvojiti dvije stranice za ovako značajnu igru.

DAKLE, NAPALM.

"Crimson Crisis" se nekako izgubio i više se ni ne spominje, ali prije nekih 8 mjeseci, kada se ova igra počela najavljivati, još je bio vrlo aktualan. Dugo čekanje se definitivno isplatilo jer - dobili smo dosad najbolju real time strategiju za Amigu.

NA ZAPADU NIŠTA NOVO

Napalm je standardna real time strategija usporediva s klasicima kao što su Dune 2, C&C, Red Alert.... I ovdje je riječ o dvije sukobljene strane, skupljanju resursa (u ovom slučaju nafte) da bi se došlo do novca kojim se kupuju građevine i jedinice. I građevine i jedinice su prilično standardne – tvornice, obrambeni tornjevi, pješadija, tenkovi... No, kao i svaka uspješna igra, Napalm donosi i neke novitete u svoj žanr.

Od zgrada, tu je tunel, što još nisam vidio u sličnim igrama, a omogućuje podzemno prebacivanje jedinica do određenog mjesta. Od jedinica, jedina koju nismo do sada vidjeli je vozilo za izgradnju tunela, dok su ostale jedinice (kopnene i zračne – nažalost nema brodovlja) već viđene u drugim strategijama.

Kako je riječ o dvije međusobno zaraćene strane – ujedinjenom čovječanstvu i robotima - postoje i različiti tipovi jedinica i građevina za svaku.

NET CONNECT

Sve vezano uz NAPALM možete naći na www.clickboom.com, a na istom mjestu možete i naručiti igru – neki su to već učinili, nema nikakvih problema sa slanjem u Hrvatsku. Ovdje ćete naći i novosti o clickBOOMovom novom projektu pod nazivom Portal. Ne, nije riječ o igri, nego o stranici koja bi željela postati polazna stranica za Amigaše na internetu. Ima tu najnovijih vijesti, velika lista Amiga stranica, a održavaju se čak i privatne aukcije (!) hardvera za Amigu (ni ja nisam vjerovao dok nisam vidio). Za vlasnike clickBOOMovih igara (što se provjerava registarskim brojem) Portal nudi i dodatne sadržaje kao što su cheatovi, savjeti, novosti o "zakrpama" i nagradne igre.

Kada izlaz tunela postavite kraj neprijateljske baze, svojim jedinicama možete ući unutar njegove obrambene linije

Ne samo da su brojne, nego postoji i nekoliko različitih vrsta eksplozija (oblik, boja plamena), ovisno o tome što raznesete

Tipični RTS s malim inovacijama, ali zbog rijetkosti igara na Amigi, za Amigaše iznimno dragocjen.

Evo, ovako izgleda nuclear strike. Uz toliko tenkova, zapravo i nije bio potreban

Komandna površina uz desni rub može biti potpuno pretrpana, što ponekad usporava odabir.

No, kao što se često događa, razlika je samo u boji, izgledu i nazivu, dok su funkcije većine jedinica istovjetne. Primjerice, vojnik s bacačem plamena se na jednoj strani zove Pyro unit (ha, Piro i Špiro!), dok je na drugoj strani Flamer – no jedinica je ista. Različita cijena nekih jedinica na suprotnim stranama, te različit nivo tehnologije potreban da se izgrade samo su strategijski elementi koje će pametni igrači znati uporabiti. Ono što svaka strana ima posebno su specijalna oružja, koja dobivate tek kada dobrano izgradite svoju bazu. Usto, o tome koju stranu izaberete ovise i misije koje ćete dobivati. Njih ima poprilično i u većini slučajeva je cilj jednostavno uništiti neprijatelja, no Napal će vas ponekad iznenaditi i vrlo maštovitim zadatkom.

Da bi se što bolje doskočilo ograničenjima koje jednom dijelu Amigaša nameću spori procesori, clickBOOM je pokušao napraviti igru u kojoj je scrolling ekrana - nepotreban. Kako? Tako da je svako bojište veličine devet ekrana u visokoj rezoluciji, i po njemu se možete pomicati numeričkim tipkama – 1 vas prebacuje dolje lijevo, 9 gore desno itd. Iako bez problema možete pomicati ekran kako vam drago, ovakve kratice jako ubrzavaju igru dopuštajući čak i onima sa slabijim procesorima igranje u visokoj rezoluciji. A da je devet ekrana sasvim dovoljno, ne morate mi vjerovati na riječ – na okolnim slikama možete vidjeti koliko jedinica stane na jedan ekran pri visokoj rezoluciji.

NAPALM
THE CRIMSON CRISIS

TEHNIKA NARODU

Amiga je uvijek imala problem s korisnicima kojima ne žele izdvojiti novac za novi i bolji hardver. Već smo po Quakeu vidjeli da clickBOOM takve igrače zanemaruje i proizvodi igre za high-end usere. Napalm nije iznimka, jer, iako ga možete pokrenuti već na 020 procesoru i 16MB RAM-a, najbolju kvalitetu postiže tek sa 060 uz podršku grafičke kartice. No, takvi zahtjevi su i razumljivi pogledate li količinu i kvalitetu grafike, glazbe i zvukova, dodate podršku za RTG (retargetable graphics) sustav i igranje preko serijske veze. Još samo nekoliko riječi o grafici prije nego završim. Ako igrate u niskoj rezoluciji, nećete biti previše oduševljeni, no Napalm i nije namijenjen takvoj igri. Tek u visokoj rezoluciji on će pokazati svoju pravu kvalitetu, kako izgleda jedinica i zgrada, tako i okoliša te vizualnih efekata borbe.

Ova igra ne bi uspjela nakratko ponovno uvući Amigu na stranice Hackera da nije jedna od najboljih igara za prijateljicu uopće. Iako je ideja stara, takvih je igara na Amigi uvijek nedostajalo, i Napalm je više nego dobro popunio prazninu.

OCJENA

Vizualno i tehnički najbolja RTS za Amigu

90%

Q&A

Evo kratkih odgovora na najčešća pitanja koja su Amigaši postavljali o Napalmu i clickBOOMu :

Q: Koja je STVARNO konfiguracija na kojoj je Napalm igriv?

A: Iako je minimum 020 procesor, bez 030 nemojte ni pomišljati na igranje. S tridesetkom možete "ugodno" igrati u niskoj rezoluciji. Što se tiče visoke rezolucije, preporučujem neku grafičku karticu uz koju će Napalm izgledati kao na slikama na ovoj stranici. PS:NAPALM zahtijeva mnogo prazne CHIP memorije (oko 1.8 Mb), pa ako ga ne uspijete pokrenuti iz prve, vjerojatno je u tome problem.

Q: Bilo je priče o PC i Mac verzijama....

A: One definitivno neće biti izdane, po riječima clickBOOMA.

Q: Što je s najavama novih igara clickBOOMa?

A: Na stražnjoj strani Napalm manuala nalazi se najava za Amiga verziju poznate strategije "Z", te pucačinu "T-Zero".

Q: Hoće li izaći i PPC verzija Napalma ?

A: Čini se da neće, ali s 68k emulacijom, koju je moguće pokrenuti na PPC procesorima, Napalm već sada može koristiti snagu PPC-a.

Q: Spremaju li se dodaci za Napalm?

A: Zasad je u pripremi dodatak za igranje preko interneta, podrška za AHI zvučni sustav, te dodatne misije. Sve će ovo biti realizirano ako prodaja igre dostigne planiranu razinu.

AMIGA

[illegible] uguram i vijesti o tome što se događa s Amigom u posljednje vrijeme. Ovdje ćete naći kratke vijesti o novom hardveru, igrama koje se očekuju u skorije vrijeme, te o igrama koje su izašle posljednjih mjeseci. [illegible] LONG LIVE AMIGA!

HARDVER

Posljednji [illegible] Blizzardove BlVision grafičke kartice, koje su nedavno puštene u promet. Ove kartice, predviđene za priključivanje na Blizzardove PPC ubrzivačke kartice, MOGU stati u unutrašnjost standardnog modela A1200, što je obradovalo mnoge Amigaše. S tim komadom opreme, Amiga konačno postaje prvi profesionalni kompjutor kojem se nikakav PC ne može rugati zbog [illegible] rezolucije ili [illegible] grafičkog interfacea.

Prve [illegible] već su se pojavile na Aminetu, i omogućuju kreiranje 3D igara koje će mnogo bolje uporabiti PPC hardver i grafičke kartice. [illegible] igra prva iskoristiti.

O Amigi NG – mističnom [illegible] treće [illegible] nije se čulo mnogo, osim da će operativni sustav biti QNX - vrlo kompaktan, brz, efikasan i "prijateljski" OS koji se zbog svoje stabilnosti rabi u NASA-i (zvuči kao moderna verzija AmigaOS-a. Inače, jeste li znali da se Amige, baš zbog svoje stabilnosti u radu, još uvijek [illegible]

NAJAVLJENE IGRE

[illegible] s Wasted Dreams - izvrsnom akcijskom avanturom hrvatskih programera o kojoj smo već pisali. Doživjela je mnoge peripetije zbog Vulcanovog nećkanja da i dalje podržava Amigu, no prema posljednjim vijestima, očekuje se izlazak tijekom ovog mjeseca, ali nemojte me držati za riječ. Igra će se, po povlaštenoj cijeni (prema riječima autora - 100kn), moći kupiti i u Hrvatskoj, a možete je [illegible] www.[illegible].com [illegible]

[illegible] navodimo samo one koje će najvjerojatnije izaći, jer je poznata bolest igara na Amigi da [illegible]

[illegible]

NOVE IGRE

[illegible] što je od većih igara izašlo u prošlih nekoliko mjeseci? Kao i obično, izbor je mali, no ima tu i vrlo kvalitetnih naslova (naravno, na Aminetu se pojavila [illegible] naslova, no većina ih nije kvalitetna, a one koje jesu [illegible]

[illegible]

Čudo od djeteta

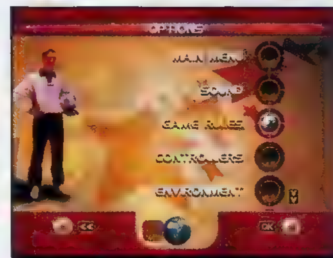
MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 99

Je li uopće moguće pogriješiti s Michaelom Owenom, najvećom mladom svjetskom nogometnom zvijezdom? Odgovor se krije u ovoj arkadnoj simulaciji nogometa



Zahvaljujući odličnom motion captureu, svi potezi igrača izgledaju vrlo glatko i realistično, bolje nego u većini sličnih igara


Golman je kriv - ako niste primijetili



Sučelje je vrlo nezgrapno i problematično


Što se tiče izgleda modela igrača, oni izdaleka izgledaju sjajno, ali kad im se približite, vidi se da nisu rađeni ni približno onako detaljno i raznoliko kao u FIFA-i

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Silicon Dreams
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P 2, 64 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIFA 99
Treba li što reći? Apsolutno najbolji nogomet i vjerojatno najpopularnija igra uopće na našim prostorima (izuzmemo li Starcraft). Sjajan nogomet.

ACTUA SOCCER 3
Također vlo dobra igra koja pati od nekih sitnijih problema, ali ipak zaslužuje spominjanje.

U prošlosti, konverzije su bile sinonim najgorih igara. Danas nije tako: igre za konzole postale su mnogo ozbiljnije, složenije i prilagođenije ukusu PC tržišta, a i tehnička je strana takvih konverzija postala mnogo profesionalnija. Ova je igra primjer konverzije koja, iako tehnički pomalo upitna, uspijeva pokazati određen stupanj kvalitete koji može zainteresirati i određeni dio PC publike.

Malo je nogometnih igara koje nisu ni pokušale skriti činjenicu da su u osnovi čiste arkade. WLS 99 je jedna od njih. U usporedbi s prošlogodišnjim WLS 98, ovo Eidosovo čedo donosi mnoge novosti, uključujući i podršku od strane slavnog Michaela Owena, koji je radio i motion capture za igru.

Budući da je ovo konverzija, ne može se podičiti sjajnom tehničkom izvedbom, no ako ne tražite visok stupanj realnosti od ovakvih igara, ova bi vas igra mogla zanimati.

KOME JE DOSTA NOGOMETA?

Ova je igra temeljno različita od većine važnijih naslova koje smo na PC-ju dosad mogli vidjeti. Dok su gotovo sve ostale (FIFA serija, Actua Soccer 3...) pokušavale biti što vjernije simulacije s golemim brojem različitih specijalnih poteza i varki, ova igra nudi čisto arkadni način igranja. Budete li imali brze prste, igra će biti nevjerojatno zabavna i zarazna. Čak je moguće namjestiti vještinu vaše momčadi prije početka utakmice. Obrana je prilično jednostavna za igranje – naime, fauli se sviraju vrlo rijetko, pa je moguće jednostavno uklizavati koliko god želite. Napad je nešto kompliciraniji, no najvažnije je imati brze reflekse. Ipak, za jednu arkadnu igru, ova igra pomalo odskače od prosjeka. Naime, svi potezi igrača i cjelokupan način igranja su prilično realistični, a igra se s mnogo više razmišljanja nego u ostalim takvim igrama. No, AI protivnika je prilično slab i zbog toga je igra prelagana a, što je vrlo neobično, nema opcije za namještanje težine. Ima tu i nekih nerealističnih detalja – primjerice, dodavanje je riješeno na nadasve čudan način. Vaš igrač dodaje loptu laganim ispucavanjem ravno ispred sebe no nitko od protivnika neće ni potrčati za njom dok netko od vaših igrača ne potrči unatrag i uzme je između



Ova su iritantna slova priča za sebe. Ne samo da zauzmu pola ekrana, nego im treba dugo da odande nestanu



Najbolji izlaz iz ovakvih situacija je brzo dodavanje, ali ono je u ovoj igri teško izvedivo

dvojice protivnika koji su ondje deset sekundi stajali. Upravljanje igrom, kako znaju svi koji su već prije igrali WLS, vrlo je jednostavno i intuitivno. U osnovi, iako postoji dvadesetak specijalnih poteza, sve što vam treba je znati pravilno i spretno uporabiti dvije-tri tipke. Tu nema naročito inteligentnih i sofisticiranih protivnika, nema pretjeranog nogometnog taktiziranja. Ipak, igra sadrži solidnih 200-tinjak momčadi, nacionalnih i klupskih, sa stvarnim igračima, s mogućnošću igranja lige, kupa i svega mogućeg na što smo i inače navikli, te mogućnošću stvaranja vlastitih liga i mijenjanja statistika igrača. Tehnička izvedba je ujedno i slabija strana igre. Počnimo od sučelja i izbornika, koji su tako katastrofalno loši da mi uopće nije jasno kako je tako nešto uopće smješteno u PC igru. Očito je da je sučelje u potpunosti preuzeto s konzole. Kao prvo, ono izgleda nevjerojatno loše, poput nekog JPEG-a s ogromnom kompresijom ili neke igre stare dvije–tri godine. Drugo, nema podrške za miš pa čak ni za tipku ESC, tako da se navigiranje tim nezgrapnim izbornicima često vrši neprekidnim lupanjem po kursorima i Enteru za nešto što se moglo obaviti jednim potezom miša. Nadalje, grafička izvedba same igre je vrlo sumnjiva. Naime, u opcijama postoji mnogo mogućnosti za prilagođavanje igre vašem sustavu i njegovoj brzini, ali postoji i jedan neobičan parametar zvan screen update, koji jednostavno treba staviti na najmanju vrijednost i sve bi trebalo raditi dobro. No, ipak, čak i s njim, na P166, 32 MB, Voodoo 2, u 640*480, igra s najvišim nivoom detalja radi vrlo sporo. Pokušate li to usporediti s FIFA-om 99 ili Actua Soccerom 3, koji izgledaju nešto ljepše i rade neusporedivo brže, jasno vam je

Za jednu arkadnu igru, sve se odvija vrlo razumnom i razmjerno realističnom brzinom

kakva je situacija s grafikom u ovoj igri. Inače, grafika je vrlo dobra i čista, s vrlo realistično prikaza-nim igračima i sjajnim motion captureom. Zvučni efekti su razumno dobri, ali ništa posebno. Naročito je iritantna publika, čije će vam ritmično zazivanje kiše ubrzo početi ići na živce.

Sve u svemu, riječ je o dobroj arkadnoj simulaciji koja pati od nekih sitnijih propusta i od problema u tehničkoj izvedbi. Na preradi s PSX-a na PC se ipak treba malo više potruditi. Na kraju, ako volite arkadni nogomet, ovo je igra za vas, ali ako ste ljubitelj FIFA-e, ostanite pri njoj. Dodatni razlog za vjernost FIFA-i je multiplayer, koji je kod ovakvih arkada pri-lično nezanimljiv.



OCJENA

Solidna igra koja nije posebno originalna niti vrijedna isticanja među brojnim dostupnim nogometima. Ipak, vrlo je zabavna pa, kako se kaže: Tko voli, nek' izvoli

75%

Hajde, Brume!

EXCESSIVE SPEED

Dosadio vam je Need For Speed 3? Nije? Onda dobro! Ali to nije tema ovog teksta...


Samo jedna od maštovitih staza- kroz prašumu


Vruuum vruumm!


Ovo je najpodnošljiviji oblik multiplayera


Multiplayer s ovakvim split screenom nije baš najspretnije rješenje...

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Chaos Works and Ganymede Technologies
IZDAVAČ	Iridon
MIN. KONFIGURACIJA	P 133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P 166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Split screen
PLATFORME	PC

NEZNAM je li to profesionalna deformacija, ali kad god netko spomene utrku, pred očima nam sijevaju nabrijane 3D utrke s ne znam kakvom grafikom, bla, bla. Nekad mnogo popularnije 2D utrke polako (neću reći ali sigurno) padaju u drugi plan pa čak i u zaborav, a naše su glave preokupirane s jednim brojem i tri slova: 3Dfx. Hoćemo li uistinu zaboraviti i zapostaviti sve one 2D igre i je li to opravdana odluka ili ne?

U sveopćoj amneziji 2D igara pojavila se niotkuda igra Excessive Speed, pretvarajući se da nikad nisu postojale igre kao što su 3D utrke i inzistirajući više na tradicionalnom (neki bi rekli zastarjelom) obliku utrkivanja. Pogled odozgo na izometrijski postavljenu scenu i hrpica malih obojanih buba koje poskakuju uokolo međusobno se sudarajući, tako bi zlobno mogli opisati ovu igru. Mogli bi se upitati pruža li ovakav način igre još uvijek dovoljno napetosti i oduševljenja kao što nam, recimo, pruža Need For Speed ili neki sličan naslov u kojem je kontakt igrača i njegovog virtualnog vozila daleko neposredniji i prisniji, a grafika toliko ušminkana da ne moramo ni izlaziti iz kuće da bismo dobili dojam da uistinu vozimo ferrari usred pusti-nje? U ovakvoj borbi razumljivo je da bi igra kao što je Excessive Speed mogla izaći podvijena repa, ali možemo li uopće u sukob stavljati lava i vrapca i očekivati od vrapca pobjedu? O temi 2D i 3D igre moglo bi se mnogo diskutirati, ali igre iz tih dviju kategorije ne bi trebalo međusobno uspoređivati, u svakoj od njih postoje kvalitetni naslovi, a osobni ukus svakog igrača bit će presudan pri odluci za koju se opredijeliti.

POGLEDAJMO IMA LI EXCESSIVE SPEED ASA U RUKAVU

Nakon ovih dubokoumnih misli pogledajmo može li ova igra pridobiti naše simpatije. Kao što rekoh, pogled na 2D utrku je iz ptičje perspektive, a vaš je cilj pobijediti na bilo koji način. Već pogađate, osim brze vožnje, potrebno vam je i oružje koje je nasumce pobacano po stazi, a vi ga nastojite skupiti i njegovom uporabom na prljav način izboriti pobjedu. Naići ćete na rakete (postoje i prednje i stražnje), nagazne mine, zamrzivač iliti freeze gun, a i neke zgodne stvari kao što su turbo i mogućnost klokanskog skoka ili pak mrlje ulja, tornado i potresi. Uz ovakav arsenal, neće vam biti teško zatabati bar dvojicu najbližih nesretnika koji su se usudili upustiti u okršaj s vama. Tužna vijest je da i oni mogu napucati vas, što nije nimalo lijepo, a i troši vam energiju pa jednom kad dođete do nule - nema više. Zato, morate imati virtuozne vozačke sposobnosti. Kad smo već kod njih, spomenimo jedan zanimljivi oblik vožnje u singleplayeru, zove se Dynamite Trial, u kojemu je vaš automobil krcat eksplozivom te i kod najmanjeg dodira sa zidom - buuuum! Za to je već potrebno biti profesionalac. Još je jedna zgodna novina utrka Track Fighter, utrka u kojoj možete osvojiti nove automobile i otključati staze koje su vam u početku nedostupne. Ovaj vam dio svakako preporučujem jer igru započinjete s mogućnošću biranja između dvaju automobila i isto toliko staza, tako da će vam brzo

Excessive Speed nema asa u rukavu, prije jednu zgodnu babu...


Snježna staza mi se činila grafički najuvjerljivijom


Uporaba oružja je više nego zabavna


Ovaj plamen je turbo

dosaditi ako ne poduzmete nešto po tom pitanju. Kad se izvježbate, pokušajte Time Trial, a ako imate mnogo vremena, onda je za vas Grand Prix u kojemu morate proći 28 staza, zapravo 14 jer je drugih 14 samo vožnja u suprotnom smjeru. Bilo bi vrlo lijepo kad bi u svakom trenutku postojao i Ghost mode, ali on vam je dostupan samo ako pobijedite u određenim utrkama u Time Trialu i Dynamite Trialu. No, nećete biti tužni, razveseljavat će vas privlačna grafika, možda najjači atribut ove igre. Odlikuju je velika detaljnost, čak i u nižoj rezoluciji, maštovitost staza i specifična atmosfera za svaku od njih, od brutalne i hladne tvornice i autoceste do podvodne staze kroz koju zajedno s vama plivaju dupini. Ali, zato će vas razočarati zvuk, točnije efekti koji se blijedo naziru ispod glazbene kulise koja vam onda pokušava nadomjestiti ugođaj svojim hopa-cupa techno ritmom. Smatram da bi bolji učinak postigli glasniji zvučni efekti tipa zvuk motora, eksplozije bombi i slično. Igrivost je druga dobra stvar u ovoj igri. Moram priznati da je u prvih pola sata igra prilično iritantna i činila mi se nezanimljivom i preteškom, ali uz uvježbano kontroliranje automobila i nekoliko novih staza postala je sasvim pristojna zabava. Nakon nekoliko živčanih slomova radi posljednjeg osvojenog mjesta u naoko bijednoj konkurenciji, zaredale su se pobjede o kojima i Schumacher može samo sanjati... I kad sam već mislila da je gotovo s neugodnim iznenađenjima-paf! Udarac u glavu. Kad sam htjela pobijediti svu rodbinu u Australiji, Njemačkoj i Zimbabveu, s užasom sam shvatila da je to jednostavno nemoguće jer nema nikakvog multiplayera osim split screena. Ovo im stvarno nije trebalo, pomislila sam ljutito. Korisnost split screena uvijek je bila upitna, iako u ovoj igri možemo birati između vertikalne i horizontalne podjele ekrana između dvoje igrača, a postoji split screen čak za četvero igrača. Njegova je uporabljiva vrijednost svedena na krajnji minimum na 17 inčnom monitoru, a o 14 inčnom ne vrijedi ni raspravljati. Ja se nadam da vi svi imate barem 21 inčni monitor, pa vam onda to neće tako teško pasti. Excessive Speed je bio iznimno perspektivan proizvod koji nam je mogao nakratko umanjiti glavobolje uzrokovane neposjedovanjem 3D akceleracijske kartice, ali je u tome uspio samo djelomice, što ga svrstava u onu kategoriju igara "Veni, vidi, vici" iliti "Vidjeh, odigrah, bacih - mlađem bratu". Šteta, jer uz malo dorade bili bismo svjedocima jedne uspješne igre.

OCJENA

Ako baš jako volite 2D utrke, neće vam smetati pokoji nedostatak, inače...

70%

Ljeta gospodnjeg...

ANNO 1602

CREATION OF A NEW WORLD

Jedna od najprodavanijih igara u zapadnoj Europi u protekloj godini konačno je stigla i u nas. Je li laskavu titulu bestsellera uistinu zaslužila?





Naselje ne smije biti zbijeno, jer mnoge građevine (farme, drvosječe) trebaju dosta praznog prostora

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sunflowers/Max Design
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

SVI znamo da su ljudi u Americi i zapadnoj Europi poznati po tome da jednostavno uđu u trgovinu i kupe igru na temelju dizajna kutije. Baš zato, prema ovakvim bestsellerima moramo biti posebno strogi jer jedna kompleksna strategija poput ove može imati mnogo nedostataka. Vidjevši igru, došli smo do zaključka da vaš novac nipošto neće biti bačen, ali nema ni potrebe za masovnom histerijom i trčanjem u CD-shopove.

Ljeta gospodnjeg 1602. hrabri kolonizatori isplovili su iz matične im zemlje krenuvši na opasno putovanje prema dalekim zemljama. Naposljetku, stigli su do udaljenog arhipelaga u zemlji Anker na kojem su odlučili osnovati svoju koloniju. Ali, kad su ondje stigli, uočili su i druge kolonizatore pod drugim zastavama kako također pokušavaju stvoriti život na tom području, neki od njih miroljubivo, a neki i ne... Ono što je u početku izgledalo kao utopija pretvorilo se u bespoštednu borbu za opstanak, vođenu protiv ratobornih neprijatelja i resursa koji su, kao i uvijek, iznimno ograničeni.

THE ALCOHOL... IS RUNNING OUT

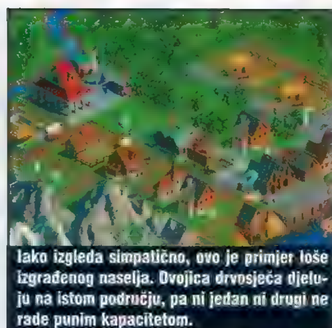
Ova igra je prilično jedinstveno ostvarenje. Dok se većina ostalih strategija može svrstati u neku od podžanrovskih kategorija utvrđenih nekom prijašnjom inovativnom igrom poput SimCityja, Piratesa i dr., Anno 1602 stvara sasvim novo iskustvo kombiniranjem različitih elemenata brojnih drugih strategija. Tako se kao jasni uzori mogu prepoznati gore nabrojane, ali i Colonization, Settlers i Caesar 3. Riječ je o real-time strategiji (ali ne real-time kao u Starcraftu, nego real-time koji omogućava dug, planiran razvoj, poput onog u



Svaka građevina ima određeno područje dometa i svi resursi koji su joj potrebni moraju u tom perimetru biti dostupni


Ne biste vjerovali, ali kad stisnete Pause, igra pušta šarmantnu animaciju brodića uz plažu


Kad u skladištu odredite potražnju za određenom robom, u nj će automatski dolaziti trgovački brodovi donoseći tu robu, ako je dostupna


Iako izgleda simpatično, ovo je primjer loše izgrađenog naselja. Dvojica drvosječa djeluju na istom području, pa ni jedan ni drugi ne rade punim kapacitetom.

Tri su glavne faze igranja, a pojavljuju se ovim redoslijedom: gradnja, trgovina i diplomacija, borba.

Caesaru 3) s naglaskom na gradnji. Igru započinjete zajedno sa suparničkim brodovima, na nenaseljenom arhipelagu. Odmah morate krenuti u pomalo nelogičnu utrku s ostalim brodovima da biste dobili najbolji otok. Kad ga zauzmete, započet ćete s gradnjom naselja na njemu. U početku, vaše naselje neće imati mnogo mogućnosti za razvoj – moći ćete izgraditi samo nekoliko različitih građevina. Morat ćete štedjeti resurse da biste mogli nastaviti s gradnjom u budućnosti. Da biste došli na viši nivo razvoja i time dobili mogućnost gradnje novih građevina, morat ćete učiniti sve što vaši stanovnici zatraže od vas. Primjerice, odmah na početku tražit će crkvu, sajmište i proizvodnju sukna. Uskoro će početi tražiti stvari poput gostionica, duhana, alkohola, začina itd.. Jezgra igre se vrti oko resursa i njihove pravilne uporabe. Naime, svaka građevina koja nešto proizvodi ima tzv. Workload odnosno uporabu kapaciteta i kad on padne ispod 40-50%, sve pada u vodu, resursa nema... Da se to ne bi dogodilo, morate vrlo pomno isplanirati strukturu naseobine. Primjerice, ako oko stočne farme nema slobodnog prostora, neće gotovo uopće raditi. To uskoro postaje vrlo furstrirajuće. Dodatni faktor je trgovina i diplomacija. S ostalim trima nacijama, a ponekad i s domorocima na arhipelagu, možete trgovati ili ratovati. Odmah na početku uspostavite s njima trgovačke odnose i moći ćete od njih kupovati ono čega na vašem otoku nema, uspostavljati stalne trgovačke putove, prodavati svoj višak i dr. Tek mnogo poslije doći će do ratovanja. Osim sa susjedima, moći ćete ratovati i s gusarima koji će se povremeno pojavljivati. Postoje dvije vrste borbe: pomorska, koja je rađena u maniri dobrih starih Piratesa, dakle brod protiv broda topovima, te kopnena borba, koja je prilično klasična za real-time strategiju. Zanimljivost je mogućnost određivanja različitih formacija za vaše trupe. Grafika je, za jednu 2D strategiju, razmjerno dobra i detaljna, iako ni izbliza tako dobra kao u, primjerice, Commandosu. Podržane su rezolucije sve do 1024*768. Zvuk je prilično klasičan za jednu ovakvu igru, sa standardnim efektima poput rušenja drveća, nekakvim "pomorskim" melodijama i naratorom koji je zanimljiv jedino po izjavi navedenoj u naslovu odlomka izrečenoj u vrlo patetičnom i tugaljivom tonu.

Anno 1602 je uistinu inovativna, originalna i zanimljiva strategija koju muče neki problemi u čisto strategijskom dijelu igre. Žongliranje resursima na dugi rok postaje gotovo nepodnošljivo ako svoj grad niste isplanirali savršeno do posljednjeg kvadrata. Vrlo je teško ostvarivati profit istodobno razvijajući i šireći svoj grad te držati građane zadovoljnima. Uskoro ćete morati misliti i na obranu, što dodatno komplicira život. Dakle, jednostavnost učenja i igračkog sučelja koja je izražena u ovoj igri ne povlači sa sobom i jednostavnost u strategijskom planiranju. Dakle, ako ste mislili da je, primjerice, Caesar 3 bio previše kompliciran i zadavao vam glavobolje, Anno 1602 vas vjerojatno neće impresionirati, a u suprotnom, može vam pružiti sjajan novi izazov.

ALTERNATIVNO

CAESAR 3
Vrlo slična igra smještena u rimsko doba, sa sličnim nivoom mikroupravljanja, no ipak nešto manje inovativna.

TIDES OF WAR
Najnoviji pripadnik žanra Pirates-klonova koji je dosad bio prilično neuspješan. Riječ je o dobroj strategiji s naglaskom na pomorskoj borbi.

SIMCITY 3000
Ako više volite gradnju nego razaranje, ovo je igra za vas. Zanimljivost je i lokaliziranost na hrvatski jezik.

OCJENA

Glavna je zamjerka nepredvidivost i zahtjevnost u upravljanju vašim nastambama, ali ipak, ovo je jedna od boljih strategija u posljednje vrijeme. Uz zadovoljavajuću grafičku i zvučnu podlogu, igru krasi originalnost te raznolik, nikad dosadan doživljaj igranja.

84%

Mač i magija bez mača

MAGIC AND MAYHEM

Kojiput poželite biti moćni čarobnjak? Ne? Ima li onda smisla da čitate ovaj tekst?



Nađete li se u škripcu, jedini je izlaz uporaba jedne od brojnih čarolija koje su vam na raspolaganju



Kad stvarno prolupate, armageddon spell dobro dođe za čišćenje ekrana



Osim spellova, u borbama će presuditi i likovi koje stvarate i kontrolirate

Cijela se igra bavi samo i jedino čarolijom, tj. ovladavanjem njenom uporabom

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Mythos Games
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 48 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet, Modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Iako se igra na poteze i prilično se razlikuje od Mayhema, maštovitost i atmosfera spone su koje povezuju ove dvije igre.

DIABLO

Jednak naglasak na magiji i na maču, strelici, sjekiri, batini...

U porazno sušnom razdoblju za FRP, žanr koji inače vlada u posljednje vrijeme, svaka je prinova dobrodošla. Stoga će nam dobro doći i Magic and Mayhem, neobičan splet FRP-a, taktike i narodnog folklora!

ČEKAŠ

Magic and Mayhem je, iako u sebi sadrži neke elemente tipične za C&C igre, ponajprije Fantasy Role Playing proizvod u kojem iz izometrijske perspektive vodite svoj lik kroz njegov Quest. Na svoj ćete se opasni i magijom obavijeni put otisnuti u potragu za ujakom, moćnim čarobnjakom neobjašnjivo nestalim iz laboratorija gdje je zaboravio svoje čarobne artifakte i jednu kartu. Lopovčina kakva ste, ubrzo će vam se za prste zalijepiti navedene čarobancije te krećete u avanturu tražeći ujaka pomoću pronađene karte. Inače, tu ćete pričicu otkriti u odličnom uvodu koji, gle čuda, nije renderiran, nego je riječ o animaciji u kojoj je oživjela glina! No, kako teritorijima kroz koje morate proći vladaju drugi čarobnjaci i njihove kreature, put će biti prilično težak. Osnovni razlog sukobljavanja i međusobne čarobnjačke netrepeljivosti je u ograničenosti izvora mane (čarobne energije) koju svaki čarobnjak škrto čuva za vlastite magijske potrebe. No, osim na izvoru, istu možete pokupiti i u obliku *mana spritesa* što će vam uvelike olakšati preživljavanje. Cijela se, dakle, igra bavi čarolijom i ovladavanjem njenom uporabom. U tom elementu nema joj ravne jer su čarolije tako brojne, tako raznovrsne i maštovite da od toga boli glava. I sam je postupak njihova stvaranja jedinstven, zasniva se na kombinaciji trovrsnih medaljona i različitih čarobnih artefakata koje pronalazite tijekom vaših putovanja. Osim artefakata, porastom vašeg čarobnjačkog umijeća, povećava se i broj medaljona, što znači da će kombinacije *spellova* koje možete stvoriti biti gotovo neograničene. Čarolije stvorene u predahu između misija rabite potom u samoj igri. *Spellovi* dijelimo na tri vrste: napadačke, poput fireballa ili armageddona, obrambeno/liječničke, poput čarobnih štitova, nevidljivosti i sl., i čarolije kreacije kojima kreirate različita stvorenja i kreature kojima ćete nakon njihovog čarobnog rođenja moći izravno upravljati u pravoj C&C maniri. Što se njih tiče, i više je nego očit utjecaj raznih mitologija i narodnog folklora, što igri daje jedinstven osjećaj koji je teško riječima dočarati. Spomenimo još i mističnu glazbu irskog melosa i pravi je ugođaj zajamčen!



U predahu između borbi složite si kakvu moćnu čaroliju. Pogledajte samo ovo bogatstvo kombinacija!

NEĆEŠ DOČEKATI!

No, nemojte misliti da je Magic and Mayhem odgovor na vaše molitve za FRP-icu godine jer, nažalost, pati od nekih vrlo ozbiljnih nedostataka. Prvi je tehničke prirode, a tiče se groznog, trzavog scrolla i traljavih usporavanja igre pri većoj grafičkoj aktivnosti (borbe, više likova na ekranu). Ako je na A500 1985. bilo moguće izvesti precizno piksele i glatko pomicanje ekrana, onda za ovo stvarno nemam riječi. Druga negativnost je prevelika težina igre ponajprije uzrokovana konstantim pomanjkanjem (i sporim obnavljanjem na čarobnim bazenima) mane pa stoga i čestim umiranjima. Posljednji moj prigovor odnosi se na preveliko davanje važnosti magiji i zapostavljanje ostalih čimbenika FRP igre (komunikacija s drugim likovima i neko ozbiljnije istraživanje uveliko zaostaju), a o dosta nepreglednoj karti neću ni govoriti... No, bez obzira na te (prilične) nedostatke, igra je i dalje igriva, nudi dovoljno mašte, originalnosti i dosjetljivosti da joj posvetite neko vrijeme. Ostalom, ako umirete od žeđi u pustinji, nećete odbiti čašu malo bljutavije vode.

OCJENA

Neobična FRP-ica još čudnijeg izričaja koja bi ipak mogla popuniti trenutačni nedostatak sličnih igara

76%

Visoki start
SONIC R

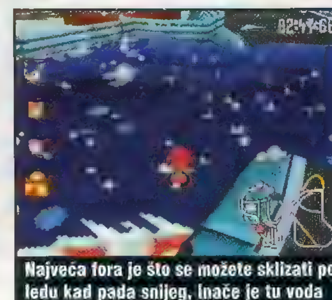
U posljednje se vrijeme gotovo svaka popularnija igra namijenjena nekoj od konzola lansira i na tržište PC igara. Jedan od razloga tome je šuškave prirode. Zašto bi Sega bila iznimka?


To je taj plavi jež. Doduše sleđa...


Sviđa mi se ona refleksija u vodi


Raznolikost nivoa može biti samo plus


Ponekad zna biti zbilja napeto


Najveća fora je što se možete sklizati po ledu kad pada snijeg, inače je tu voda

PIŠE **Kristina Jeren**

Osjetite sve čari nemotorizirane utrke

INFO

PROIZVOĐAČ	Sega
IZDAVAČ	Sega
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P133, 16 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

KAD vam netko spominje utrku, prvo na što pomislite sigurno su automobili i to svi oni, nama egzotični, nabrijani polurealni modeli kakve viđamo u NFS i sličnim tvorevinama. Pritom ne razmišljamo o izvornom značenju riječi utrka. Ako odbacimo slovo u, dobit ćemo trka, što je usko povezano s glagolom trčati. E, pa ja vam predstavljam utrku u punom smislu te riječi.

Kad ne biste pred sobom imali slike, vjerojatno biste pomislili da je riječ o nekoj igri inspiriranoj atletikom. Za ovu igru možemo reći da je eventualno posredno inspirirana atletikom i tu prestaju sve njihove potencijalne veze. Zapravo, ovdje imamo sasvim pristojni primjerak digitalizirane zabave za humanoide do nekih 15 godina starosti (ili bi možda prikladnije bilo reći do 15 godina mladosti).

SONIC-SEGA, SEGA-SONIC, ZVUČI POZNATO?

Pa da, naravno, riječ je o Seginoj maskoti i prilično mudrom marketinškom pothvatu, moramo priznati. Mali obojeni jež postat će vam tako simpatičan da ćete sigurno odmah nakon što odigrate ovu igru otrčati u prvi dućan i kupiti dva do tri komada i četrdesetak igrica i baciti sve ostale konzole koje eventualno posjedujete u smeće, a PC ćete poštedjeti jer vam još uvijek tu i tamo može poslužiti kao nabrijani pisaći stroj. Nije da vam to preporučujem. No, vratimo se mi ovoj igri. Na početku je potrebno odabrati lik s kojim ćete sudjelovati u natjecanju. Osim već spomenutog ježa, tu je još nekoliko životinjica, točnije tri, od kojih mi jedna sliči na lisicu, a za ostale baš i ne bih znala točno odrediti kojoj vrsti pripadaju (jedna bi mogla biti mačka, ali nemojte me držati za riječ). Sve one sudjeluju u utrci bez prijevoznog sredstva, dakle, trče, osim one za koju mislim da je mačka, ona ima neku pilu, ali se opet kreću jednakim brzinama kao i pješaci, tako da je svejedno koju ćete izabrati. Ja osobno preferiram plavog ježa. U svakom slučaju je pozitivno to što se likovi, osim po asfaltu, mogu prilično uspješno kretati i po vodi, odnosno ispod vode roneći. Svaki lik izvodi neku posebnu kretnju (action), tako da manje vodene površine možete i preskočiti, što će vam biti nešto brže nego da ronite. Na raspolaganju su vam četiri staze (plus još jedna bonus staza - sve skupa baš i nije neko obilje) kroz koje se krećete potpuno slobodno - na svakoj postoji nekoliko putova do cilja, uz prečice i bonus putove koji vam nisu odmah otvoreni, nego je potrebno skupiti određenu količinu zlatnih prstenčića razasutih po stazi da bi vam se otvorila čarobna vrata. Da sve ne bi bilo suhoparno i dosadno, osim klasične utrke za jednog igrača, tu je i multiplayer. Doduše, samo split screen, ali i to je nešto. Možda najzanimljiviji dio igre je time attack na četiri različita načina. Najdosadniji su prvi, sasvim uobičajen, i drugi, u kojem se po stazi krećete u suprotnom smjeru. U trećem je vaš zadatak što brže pronaći i probušiti pet plavih balona porazbacanih po stazi (ova opcija inače postoji i u multiplayeru-pa tko prvi). Četvrti, najzanimljiviji oblik time attacka je igra lovice, odnosno morate jednog po jednog protivnika uhvatiti zaletjevši se u nj.

Možda nekima sve to neće biti dovoljno ili će im maksimalna rezolucija od ne baš fantastičnih 640x480 posebno smetati. Takvima će među glavnim argumentima sigurno biti i nedostatak likova i staza. Cijela je igra prilično šarena i vesela (nema apsolutno nikakvog nasilja), tako da je namijenjena prvenstveno mlađoj publici, iako je ni oni nešto stariji skloni jump and run igrama ne bi trebali odmah odbaciti.

OCJENA

Igra napravljena s prosječnim entuzijazmom ne može dobiti nadprosječnu ocjenu

70%

Mravinjak

A BUG'S LIFE

Kad se Disneyjev medijska mašina jednom pokrene, nema kraja. Prvo je bio film, onda sve moguće vrste reklame, a sad evo i igre

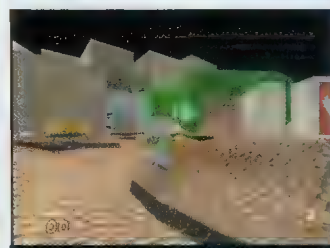


Na nekim nivoima možete i letjeti, te se zabavljati mnogim drugim kreativnim aktivnostima

Flik glavom i bradom. Zašto su ti mravi uopće plavi?



Nadam se da sad shvaćate svu puninu zlobe koju u sebi kriju ose. Zato, uzmite muhotuk i tucite!



Mnogi svakodnevni predmeti su mnogo veći od Flika. Zanimljivo je igrati igru iz te perspektive

Igra u cijelosti prati radnju filma pa će onima koji su gledali film biti utoliko zanimljivija

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Disney Interactive
IZDAVAČ	Disney Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

CROC
Još jedna od PC konverzija, ali je mnogo bolje grafički dotjerana i zanimljivija.

SMALL SOLDIERS
Još jedna igra koja je utemeljena na poznatom animiranom filmu. Odlikuje ju sjajna grafika, no nešto drugačiji, ne sasvim arkadni, stil igranja.

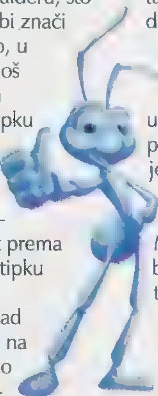
UPRAVLJANJE ZRAKOPLOVOM ZA OPRAŠIVANJE
Ovo je prava stvar za vas ako želite uništiti što veći broj onih "zlih" kukaca.

3D arkade su, po svemu sudeći, potpuno istisnule stariju dvodimenzionalnu rodbinu. Još jedna 3D arkada je i PC konverzija igre A Bug's Life koja je na PSX-u izašla praktički paralelno s filmom. Za razliku od većine prijašnjih Disneyjevih arkada, ova je napravljena prilično loše. Grafički neprivlačna igra, vrlo jednolična, prepuna iritantnih kukaca svih boja i oblika i drugih frustrirajućih elemenata.

Igra u cijelosti prati radnju filma. Glavni junak, mrav Flik, mora spasiti svoju koloniju od skakavaca koji im dolaze krasti žito. Zato mora otići u grad po jače kukce koji će se moći suprotstaviti skakavcima. Naravno, mravi su beskrajno simpatična i slađušna bića, dok su skakavci zli, pokvareni do srži, ukratko, pravi negativci. Sve baš kako smo navikli od Disneyjeve industrije stvorene da zatupljuje, ovaj, zabavlja horde djece di-ljem svijeta.

MRAVLJA POSLA

Prva stvar koja će vam u igri zasmetati bit će vrlo nespretno riješeno upravljanje likom. Flika promatrate iz trećeg lica, kao u Tomb Raideru, što u većini igara samo po sebi znači nespretno upravljanje. No, u ovom slučaju situacija je još gora: za razliku od ostalih sličnih igara, gdje držite tipku za naprijed želite li se kretati naprijed, dakle, ovisno o liku, ovdje se krećete ovisno o kameri – dakle, ako je Flik okrenut prema kameri, morate pritisnuti tipku za natrag da bi se kretao naprijed. To je, jednom kad se naviknete, podnošljivo na ravnim prostorima, no vrlo teško kod skakanja s platforme na platformu ili kod hodanja po uskim putovima. Na svom ćete putu susresti golem broj kukaca. Gotovo na svakom koraku se nalazi poneka pčela, komarac, crv, pauk ili neko drugo nevjerojatno zlo stvorenje koje dobri Flik mora eksterminirati. To može učiniti skačući po njima ili ih gađajući bobicama različitih boja i svojstava (sjećate li se Aladdinovih jabuka?). Ovdje je zapravo riječ o high-tech bobicama koje imaju mogućnost samo-navođenja. Da, ozbiljno. Ako vam je neprijatelj u vidnom polju, morate samo baciti bobicu i sama će naći put. Neke napredne vrste bobica podržavaju i druge mogućnosti kao što su skretanje u zraku ili detonacija tek u dodiru s metom. Igra se proteže na 15 nivoa koji se razlikuju u ciljevima (svaki nivo ima specifičan cilj koji slijedi radnju filma), te u koloritu i izvanjskom izgledu, ali po načinu igranja i ugođaju su vrlo jednolični. Uvijek vas, pa čak i u gradu, očekuje razbacano žito koje treba skupljati (da bi se u Modulu 8 igra mogla nekako bodovati), posvuda su nekakve transformirajuće gljive koje služe kao skakao-nice, posvuda je sve puno kukaca s kojima se treba boriti na isti ili sličan način. Igra je grafički prilično nedorađena.



Najmlađe će vjerojatno zadovoljiti šarolik i simpatičan dizajn, ali moglo je to biti i mnogo bolje. Nadalje, tu je zvuk: svi zvučni efekti su dobro napravljeni, ali velike primjedbe idu na račun Flika. Naime, tijekom nivoa konstantno ponavlja glupe i dosadne fraze, što postaje nevjerojatno iritirajuće.

Ova je igra prepuna dosadnih detalja i nije posebno zanimljiva. Svidjet će se, najvjerojatnije, samo najmlađima, iako nema neku posebnu edukativnu vrijednost. Čak bi neki od naivnijih klinaca mogli pomisliti da su pčele, ose i skakavci uistinu negativci, pa početi iskaljivati svoje bijesove na tim jadnim stvorenjima. Ustvari, jedine pohvale idu na račun šarolike, ako ne i tehnički kvalitetne, grafike, zvučnih efekata, te različitih ciljeva koje treba postići u skladu s radnjom filma, što daje određenu dubinu priči i cijeloj igri.

OCJENA

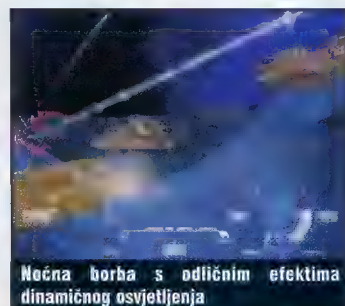
Ova igra ne donosi ništa nova, a u svim je bitnim elementima manje-više zakazala. Zanimljivo samo najmlađima

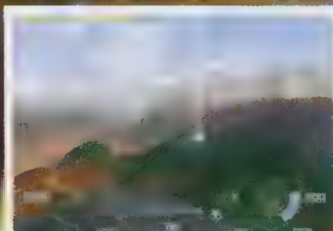
50%

Gromovnici dolaze!

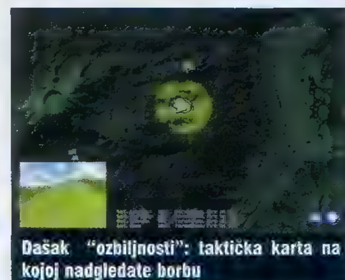
THUNDER BRIGADE

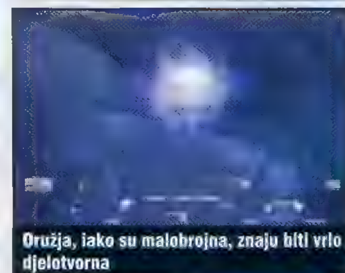
Kupili ste moćni Pentium 2, ali vam još nije stigla 3D kartica. Razmislite o Thunder Brigadeu!


Noćna borba s odličnim efektima dinamičnog osvjetljenja



Prekrasni fraktalni krajolik koji bi bio idealan za kakvu helikoptersku simulaciju

Savršenstvo boja u puna 32 bita, makar i u softveru!


Dašak "ozbiljnosti": taktička karta na kojoj nadgledate borbu


Oružja, iako su malobrojna, znaju biti vrlo djelotvorna

...vizualni doživljaj zajamčen je i time što Thunder Brigade možete tjerati u puna 32 bita!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bluemoon interactive
IZDAVAČ	Interactive magic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	Internet, modem,LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

INCOMING
Još jedna igra u kojoj, između ostalog, vozite tenk i napucavate sve što vam dođe pod nišan.

RECOIL
Pročitajte opis u prošlom broju i odlučite želite li uživati u ovoj igri.

TKO bi mogao zamisliti da slike iz igre na ovoj stranici nisu plod trideakceleriranog rada nego čistog softverskog enginea. Jednako je tako nepojmljivo da u današnje vrijeme izađe igra bez podrške za 3D hardversku grafiku i da sav posao mora obaviti glavni procesor. O čemu je riječ, jesmo li upali u vremenski vortex i vratili se par godina u prošlost ili pak postoji neko racionalno objašnjenje?

THE COLOURS

Naravno da postoji, samo što Thunder Brigade igrate u fraktalno generiranom krajoliku sastavljenom od takozvanih texsela (3d pikseli), a ne u klasično izrađenom poligonalnom svijetu. Ovakav način dočaravanja 3d svijeta nije nikakva novost u kompjutorskim igrama, začetnik tog pristupa bio je prastari Comanchee Overkill, a najnoviji predstavnik fraktalne grafike bio je odlični Delta Force. Prednosti ovog tipa 3D grafike nad poligonalnom svakako leže u neizrecivo boljoj definiranosti i preciznosti kontura, što je idealno za dočaravanje reljefa, no najveći je nedostatak nemogućnost pružanja 3d podrške. Tako je i ovdje. A pošto je Thunder Brigade grafički iznimno detaljan, samim time i zahtjevan, nemate li barem Pentium2 na 266MHz, ni ne pomišljajte na kupnju ove igre. Za one s jačim hardverom, Thunder Brigade će biti itekakvo vizualno zadovoljstvo jer su autori navedeni engine iscrpli do njegovih krajnjih granica. Naužívat ćete se raznolike grafike i paleta boja jer se igra odvija na egzotičnim planetima diljem galaksije. Grafičari nisu uistinu imali nikakvih ograničenja, mogli su pustiti mašti na volju. Uostalom, živost boja i vizualni doživljaj zajamčeni su i time što Brigade možete tjerati u puna 32 bita! Ipak, nemojte se odveć veseliti jer, nažalost, svemu dobrom u ovoj priči ovdje je kraj. Naime, ostatak igre, počevši od njene potke (borba između triju neprijateljskih korporacija) pa do izvedbe, je potpuno šabloniziran i nezanimljiv, u što se fino uklapa i vaša uloga futurustičnog "tenkdžije" (s prilično zeznutim načinom upravljanja) u kojoj ćete proći, ako vam se bude dalo, kroz tridesetak misija koje se, osim po grafici, malo čime međusobno razlikuju. Sve se stalno odvija na isti kalup: dođi to tog i tog waypointa, uništi tu i tu tvornicu, zaštiti taj i taj konvoj i slično. Situacija bi možda bila malo blistavija kad ne biste imali samo dvije vrste neprijatelja, tenkove i raketne turrete. Srećom, u istrebljivanju gamadi niste sami, na raspolaganju su vam i wingmani koji slušaju vaše rudimentarne zapovijed destroy my target tipa. Suborci su prilično inteligentni i neće vam stvarati probleme, a neprijatelje će tamaniti sa svega 3-4 vrste oružja, što je za ovakav tip igre definitivno premalo. No, igru donekle spašava činjenica da je uništavanje neprijateljskih tenkova izniman gušt: umirući, počastit će vas predivnom i masnom eksplozijom i pristojnim zvučnim efektom. Ipak, znaju biti i prilično dosadni jer se u početku čini kao da se stalno množe i da ih se nikada nećete uspjeti riješiti. To ćete primijetiti već u prvoj misiji, kada će na vas nasrtati tenkovi val za valom iz naizgled nepoznatog pravca. Poslije ćete naučiti da se dotična "bratija" doista reproducira, nespolnim putem, dakako, i to iz tvornica koje će vam u sljedećim misijama redovito biti primarne mete. Ipak, sve skupa jednostavno nije dovoljno da Thunder Brigade prevede preko "međe" čiste arkadne pucačine u nešto "ozbiljniju" futurističnu simulaciju tenkovskog rata. Ovako sve vuče na besciljno pražnjenje viška energije bez nekog logičkog slijeda i svrhe kakvo smo imali priliku iskusiti i u Incomingu. Ameri imaju odličan i teško prevediv izraz za takav koncept igara koji glasi quick fix, a ja ne mogu ništa drugo doli se složiti s njima. Šteta, ovaj izniman grafički engine mogao se iskoristiti na puno bolji i uvjerljiviji način.

OCJENA

Igra odlične grafike koja bi na silu htjela biti simulacija futurističkog tenkovskog rata, ali nije ništa drugo doli obična arkadna pucačina

72%

Zvijer na kotačima
VIPER RACING

PREPORUKA MJESECA

Ako ste ljubitelj divlje vožnje i nabrijanih automobila poput Dodge Vipera, ovo je prava stvar za vas


Ako piješ, ne vozi!

Pogled sa stražnjeg branika dobro izgleda, ali nije baš praktičan u vožnji


Ako vam se ne sviđa pogled iz kabine, imate ih još 10


Za one koji mi ne vjeruju – evo slike zrakoplova

"Odlična kombinacija dobre autosimulacije i arkadnih dijelova"

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Monster Games
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, riva TNT
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NASCAR RACING 2
Malo starija igra za ljubitelje Nascara – američkih utrka uglavnom na ovalnim stazama.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Najbolja automobilska simulacija svih vremena. Must have za sve ljubitelje utrka.

CARMAGEDDON 2
Kontroverzna igra u kojoj je cilj uništiti ostala vozila i pri tome pogaziti što više pješaka. Izvrsna za smirivanje živaca.

U posljednje se vrijeme pojavilo dosta autoutrka pa se iz sivila prosječnosti uspijevaju uzdignuti samo najbolje. Viper Racing je jedna od njih. Lijepa grafika, dobro simulirani automobili i još par zanimljivih "fora" su joj to omogućili.

Rick Garcia, glavna faca u Monster Gamesu, uspio je spojiti izazove složenog fizikalnog modela auta s užicima i uzbuđenjem što ih pružaju arkadne utrke u zgodnu igru koja će zadovoljiti svakoga, od početnika do iskusnih veterana. Bilo je već i prije sličnih pokušaja, no mislim da je ovo jedan od najuspješnijih.

I LIVE TO RIDE

Kao što se iz naslova može zaključiti, u Viper Racingu ćete moći iskušati zvijer u nekoliko različitih utrka. Iako ćete voziti samo *viper* i protiv *vipera* se natjecati (dobro, ponekad ćete voziti i zrakoplov, ali o tome poslije), nemojte pomisliti da je igra dosadna. Fizikalni model automobila je na razini onog iz malo starije Sierrine utrke Nascar Racing 2, što znači da je odličan. Nema sumnje da se Dodge Viper ponaša i reagira slično kao i u stvarnom svijetu. Pritisnete li gas "do daske" pri polasku, vaš će auto zaplesati lijevo-desno, skrenete li sa staze na neravan teren, vaš će auto treskati i poskakivati pokušavajući ispraviti smjer. Sve što i inače ne biste smjeli raditi s autom, ne smijete ni ovdje. Ali uz malo vježbe i neki analogni kontroler (volan je poželjan, ali će i joystick biti dovoljan), vaše će se vozačko umijeće popraviti. Vozite smireno, nemojte skretati s pravca, kočite prije zavoja, i dodajte gas prije nego što izađete iz njega, iskoristite svaki centimetar staze i naučite ograničenja svakog zavoja – i trud će se isplatiti. Ako vam sve ovo zvuči prekomplicirano i ne želite baš potpuno realističnu vožnju, namjestite opcije kako vama odgovara i zabava može početi! U arkadnom modu igra pruža par ludih mogućnosti pa tako, primjerice, kad pritisnete H, očekujete trubu, no ispalit ćete veliku metalnu kuglu i pogoditi auto ispred vas, a sami otkrijte što će se dogoditi pritisnete li tipku W dok vozite iznad stotke.

Ako vam je dosadio *viper*, nema problema. Možete sjesti i u neko egzotično vozilo, sportsko ili *sedana*, pa čak i u zrakoplov. Nije nešto posebno, običan propelerac ali poslužit će želite li pogledati stazu iz malo drugačije perspektive. Staza je osam, od onih dosadnih ovalnih do vijugavih koji vode kroz pustinju ili šumicu. Kad ih sve proučite, vrijeme je da započnete karijeru vozača. Počinjete kao amater, s običnim viperom i samo tri slobodne staze. Napredujući kroz igru i zarađujući lovu, moći ćete nadograđivati auto različitim dodacima koje možete još i dodatno namještati u garaži prije utrke, a s vremenom dobivate i nove staze. Nažalost, u igri nije podržan split-screen pa ćete morati rabiti modem ili se umrežiti budete li htjeli igrati s prijateljem. O grafici nemam bogzna što reći, dovoljno je pogledati slike. Need For Speed 3 je još uvijek bolji, ali i Viper Racing zna izmamiti pokoji uzdah (posljednje dvije staze su najljepše). Nakon svakog težeg sudara osjetit ćete posljedice i na svom autu, sve će se više savijati. Sve se to glatko vrtjelo na kojih 50 fps pri rezoluciji od 1024x768 sa svim detaljima na Pentiumu II i Rivi TNT. Dakako, igra radi i na slabijim konfiguracijama, ali 3d kartica s najmanje 4 MB je nužna.

Najveći nedostatak igre je prevrtanje automobila kad se punom brzinom zaletite u obični prometni znak ili grmić. Ali to je samo zato što sam se već navikao veselo prolaziti kroz znakove u Need For Speedu. Osim ove sitnice, nisam uspio naći još neki nedostatak. Zaključak nakon svega ovoga je prilično jednostavan – volite li ovaj tip igara, svakako je nabavite. Pružit će vam dosta sati zabave i uzbuđenja.

OCJENA

Zabavna i lijepa utrka za sve, od početnika do iskusnih vozača

92%

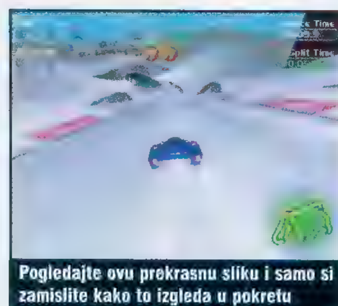
Vozim, pucam i cestom se smucam

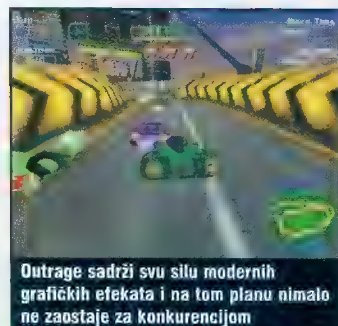
OUTRAGE

Ako vam još uvijek nije zlo od hiperprodukcije trkaćih igara, ali vam je dosta onih na kotačima, Outrage je prava stvar za vas!



Nije li ovo predivno, konačno niste ograničeni na stazu nego možete šarati i oko nje


Pogledajte ovu prekrasnu sliku i samo si zamislite kako to izgleda u pokretu


Outrage sadrži svu silu modernih grafičkih efekata i na tom planu nimalo ne zaostaje za konkurencijom


Eat my rocket!

Grafika je dovoljno brza i fluidna da stvori pravi dojam luđački brze vožnje

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	NMS software
IZDAVAČ	NMS software
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32MB, Voodo2
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WIPEOU 1 I 2
Začetnik ovakvog tipa trkaćih igara. Premda je stara, Dvojku se još uvijek isplati pogledati.

MOTORHEAD
Još jedna futuristična utrka, ovaj put na kotačima, koja ima isti arkadni štimung kao i Ourage.

NFS 3
Ako znate što želite i to želite odmah, nemate što razmišljati, NFS 3 je bog i batina svih trkaćih gara!

PC-utrke možemo uglavnom podijeliti na one na kotačima i bez njih. U prvu skupinu spadaju različite utrke formula, rally utrke, utrke kamionima i bigfootovima, a u drugu uglavnom Wipeout klonovi

A GDJE SU KOTAČI?

Situacija ni ovdje nije ništa drugačia, Outrage je toliko očit klon da to kojiput bode u oči. O čemu govorim? O tome da kroz igru vozite nekakve lebdeće bolide koji vraški podsjećaju na bumb automobile kakve možete provozati u svom lokalnom lunaparku. Govorim i o šest totalno tipičnih staza, koje po svojoj tematici kao da su postale Sveto pismo u kreiranju ovakvog tipa natjeravajućih igara. Vjerujem da vam podjela na vodeni svijet, kamenolom, smrznuti svijet, šumski svijet itd. neće biti nimalo nepoznata jer je već toliko isfurana da mi se već odavno zapekla u mozak. No za razliku od Wipeota i njemu sličnih, Outrageove staze ipak sadrže trunku originalnosti - izgledaju kao futurizirani srednjovjekovni ili industrijsko-revolutivni svijetovi, što možete vidjeti na priloženim slikama (vožnja pokraj zamka uz kojeg su svjetleće reklame?!). Osim toga, staze su, hvala dragom Bogu, ovaj put potpuno otvorene (bez vidljivih ili nevidljivih ograda), a u svom stremljenju ka prvom mjestu možete se služiti i brojnim prečicama. No, iako su staze tako liberalne, uzmete li previše maha pri jurcanju okolišem, to vam se može odbiti o glavu jer ćete pritom najvjerojatnije fulati checkpoint i pasti na posljednje mjesto. A kad je već o jurcanju riječ, mora se priznati da pruža nevjerojatan užitak jer je upravljanje vozilom prilično jednostavno, a grafika dovoljno brza i fluidna da stvori pravi dojam luđački brze vožnje. Kad još aktivirate i turbo, past ćete sa stolca jer je nitro efekt jedan od najoriginalnijih koji sam ikad vidio. Naime, njegovom uporabom događa se jedinstvena grafička promjena pri čemu se treća dimenzija slike neobično udubi i potom uz trzaj vrati na normalu. Teško je to opisati, ali kad se doživi, zapanjuje. Dodatne sate zabave priuštit će vam i napucavanje drugih trkača jer i ovdje skupljate oružja i dodatke koja zahvaljujući dinamičnom osvjetljenju i particle sustavu stvaraju zanimljive GFX efekte. Inače, Outrage podržava sve moderne grafičke ubrzivače jer radi preko Direct3D API-ja. Dakle, što vam je bolja (i skuplja) 3D kartica, to će biti bolja i grafika. No, za razliku od izvrsne i brze grafike, zvuk je potpuno razočaranje - vrlo nekvalitetan, a često i iritantan (lupanje auta o zid zvuči poput nabijanja po limenoj kanti). Iako s igrive i tehničke strane sve štima, ni Outrage, nažalost, nije savršena igra. Da to postane priječi je siromaštvo opcija (time trial, single race, tournament), s tim da ni igranjem u turnir modu nećete ništa postići niti osvojiti jer su vam sva vozila i sve staze dostupne od samog početka. Spomenimo i to da nedostaje Ghost mode, da imate samo dva pogleda (iz prvog lica i izvan auta), a ni osvajanje prvog mjesta nije previše teško. Šteta, manjkat će motivacije za duže igranje, prije ili kasnije zasitit ćete se svih šest staza koliko vam ih Outrage nudi, a igru zaboraviti. No ako ste mrežno osviješteni, ostaje vam multyplayer za koji Outrage zaslužuje sve pohvale, tu leži njegova prava kvaliteta. Kao zaključak, nameće se misao da ovaj osrednji uradak ni u kojem slučaju ne pretendira na mjesto nekakve simulacije vožnje, nego je to isključivo arkadna zabava koja će vas u početku zaslijepiti svojoj grafikom i brzinom, ali ćete se poslije zbog nedostatka opcija i dubine vratiti nekom drugom pripadniku vozačkog žanra.

OCJENA

Wipeout klon prekrasne grafike koji vas zbog nedostatka dubine ipak neće duže zadržati uz ekran

74%

Ne, nije piće!

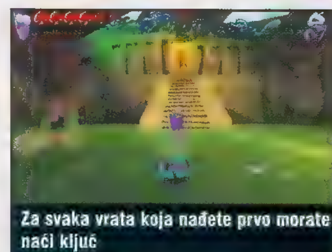
TONIC TROUBLE

Iako je spašavanje svijeta od propasti najisfuranija moguća tema, činjenica je da ima još onih koji će uspjeti od nje napraviti sve osim isfurane igre

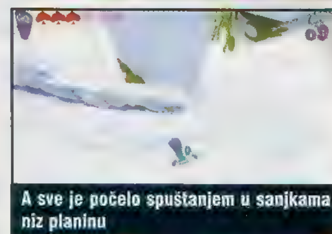


Ne samo da pliva, Ed se može i popeti na plutajuću santu leda. Doduše, od toga baš i nema neke koristi, ali on to svejedno može

Ovako izgledate ... u igri



Za svaka vrata koja nađete prvo morate naći ključ



A sve je počelo spuštanjem u sanjkama niz planinu

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Divine
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P2 233, 32 Mb, 4 Mb graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAYMAN
U bilo kojem izdanju; preporučujem ga mlađoj publici

TOMB RAIDER 1,2,3
Za neutješne

BACITE ATOMSKU BOMBU
Samo za zagrižene manijake kojima je spašavanje čovječanstva jedini smisao života. Nije za mlađe od 18 godina

KAKO biti dosljedan u provođenju neke ideje, najbolje nam pokazuje Ubi Soft izdajući igre u kojima je glavni junak-avanturist stvorenjce koje nema ekstremiteta (ili su nevidljivi), ali zato ima cipele i šake. Takav je bio Rayman u nekoliko svojih izdanja, takav je i novi lik Ed, mali veseli izvanzemaljac koji je na povratku s dugotrajne misije negdje daleko u nepoznatom svemiru prolazeći pokraj Zemlje izgubio posudu u kojoj se nalazi nepoznata tvar. Vi mu morate pomoći naći je.

Za nekog neambicioznog programera, ovo bi bio kraj zapleta, ali zaplet Tonic Troublea tek počinje. Pazite sad: u kontaktu sa Zemljinom atmosferom nepoznata je tvorevina napravila totalni kaos: planine se uzdižu, oceani nestaju i pojavljuju se, a biljke, životinje i ljudi pretrpjet će bizarne metamorfoze. A najgore od svega je to što je tu nepoznatu tvar pronašao Grögh (ili Grögh Vražji, kako ga zovu od milja), pijani, besperspektivni, staromodni nasilnik, karaktera privlačnog koliko je privlačna i iživcirana bradavičasta svinja. Tvar mu, naravno, daje nekontroliranu moć upravljanja svime na Zemlji.

KAKO SPASITI SVIJET U TRI JEDNOSTAVNA KORAKA (PRIRUČNIK ZA AMATERE)

Sad vam je već zasigurno jasno da se tu nitko ne šali. Ako ste dosad mislili da je vaš životni cilj pobijediti u lokalnom natjecanju proždiranja lazanja, shvatit ćete da vam je nivo aspiracije malčice prenizak. U misiji spašavanja Zemlje od sigurne propasti morat ćete načas zaboraviti na takve marginalne stvari. Na početku igre naći ćete se navrh snježne planine i nećete imati nikakvog izbora doli spustiti se niz padinu na nečemu što možemo uvjetno nazvati sanjkama - samo morate paziti da vas usput ne pokupe goleme ledene kocke koje se spuštaju zajedno s vama. U ovom trenutku nemate još nikavo oružje ni snagu. Na dnu padine je livadica i prolaz koji vas vodi na sljedeću lokaciju. Zapravo, ovdje i počinje prava akcija. Naći ćete se na livadi (na kojoj, by the way pase simpatična životinjica sa zvoncem oko vrata) pokraj ulaza u špilju u kojoj je zarobljen jedan sijedi strićek, znanstvenik, zovimo ga Doc. Pitate se što će on ondje? Odgovor je vrlo jednostavan - on će vam pomoći naći mjesto gdje se skriva Grögh Vražji (i čudesna tvar) jer to sami nikako nećete moći. Jedini je problem što je Doc, kao i većina genijalaca, jednostavno puko i u stanju ludila sam sebe zatvorio u tu nesretnu špilju postavši tako zatočenikom vlastitih izuma. Ovdje se pojavljuje the Robot suitcase koji drži Doca zatočenog, za njegovo vlastito dobro, bez obzira što se jadnom zatvoreniku to ne sviđa. S vremenom se Doc malo smirio pobrojavši vijke u glavi, ali nikako da u to uvjeri i svog žandara. Vaša je zadaća osloboditi ga, ako želite da vam pomogne, no prije morate svladati nesretnog the Robot suitcase. Tada ćete dobiti i prvo oružje. Kad se Doc nađe na slobodi, morat ćete mu prikupiti alate i dijelove od kojih će konstruirati izum pomoću kojeg ćete ući u Gröghove odaje. Ovaj dio igre traje nešto dulje. Za svaku stvar koju mu donesete, dat će vam neko oružje i omogućiti vam pristup na novi nivo...

Moram vam reći da morate biti lukavi i snalažljivi jer je scenarij, u najmanju ruku, maštovit, a da biste uspješno odglumili svoju ulogu, trebaju vam sve vrline koje možete zamisliti. Proces nastajanja igre bio je prilično dug (možda je to uzrok tolikim zavrzlamama u priči); naime, igra se počela raditi prije nego što su uopće i postojale 3D ubrzivačke kartice (možete li zamisliti da smo tako živjeli?), što nam pokazuje koliko su njeni autori bili ambiciozni i uporni - a trud im se isplatio. Razumljivo da finalna verzija igre ima 3D podršku i sve one stvari koje nas vesele dok igramo jednu arkadicu. Primjerice, vaš lik Ed neće se utopiti kad padne u prvi potočić jer on, osim što hoda, može trčati, plivati, roniti pa čak i letjeti, tako da se ni na jednoj podlozi nećete osjećati hendikepirani. A bude li primoran visjeti na rukama uz neki zid, moći će se vrlo elegantno podići i popeti ispuštajući pritom onaj zvuk stenjanja poput Lare Croft. Želite li saznati postoje li još neke sličnosti, morat ćete sami zaigrati Tonic Trouble. ◀

Nikada ne podcjenjujte izvanzemaljce nevidljivih ekstremiteta

◀ Ed u trenutku kad je shvatio da, osim stopala, nema ništa ispod struka

OCJENA

Priznajte sami sebi da ste bar jednom poželjeli spasiti svijet

82%

RECENZIJE PLUS

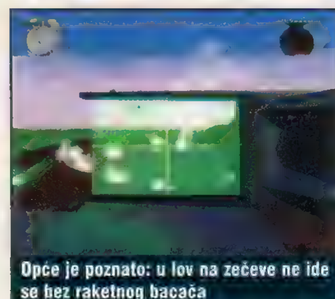
BONUS RECENZIJE Na tržištu tzv. low-budget igara je ovaj mjesec posebno burno bilo u žanru "hunting" igara posebno popularnih kod Amera koji se žele relaksirati od akcije, nasilja i krvi koje dominiraju današnjim igrama. U ovom broju vam u okviru rubrike Recenzije Plus donosimo posebno zanimljiv i dinamičan odabir igara "u kojima lovite životinju" i igara "u kojima ubijate sve živo". Samo na stranicama našeg časopisa.

NATURAL FAWN KILLERS

Nešto ovako zabavno nije nam se dogodilo još od Velikog praska...


Dođi, lane moje, neće ti striko ništa!


Har, har, har, lakovjernog li živinčeta


Opće je poznato: u lov na zečeve ne ide se bez raketnog bacača

INFO

PROIZVOĐAČ	The Gameplay company
IZDAVAČ	The Gameplay company
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3dfx
3D PODRŠKA	Voodo 1
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC


Come get some!!!

A prasaka će ovdje biti mnogo, kako onih od malokalibarskih lovačkih pušaka, tako i od detonacija minobacačkih granata, rotirajućih topova i sličnih igračaka! Mislite da pričam o nekakvoj futurističnoj 3d pucačini, ili možda Half Life klonu prepunom rastrganih udova i krvi po zidovima? Ne, nikako, govorim tek o uvodnim nivoima jedne prilično bolesne igre u kojoj će vam najzadrtiji neprijatelji biti bijeli zečići i slatka lanad vlažne njuške poput Bambija. No, pošto svi znamo da su to zapravo krvožedne zvijeri, pa čak i zamaskirana demonska utjelovlje-nja koja koračaju zemljom, vrijeme je da uzmemo vruće željezo u ruke i istrijebimo ih u ime svega što je sveto i pravedno. Barem bi takav dojam stekli nakon petminutnog igranja ove istinski originalne i zabavne igre. Naime, Natural Fawn Killers je još jedna parodija na Deer Hunter (vidi i Cow Hunter) u kojoj istrebljujete prilično bezazlena i miroljubiva šumska bića (kad je nekoga osakatio zec?). No za razliku od nemaštovitog i tehnički skromnog Deera, ovdje igrate u prekrasno osjenčanom, pravom 3d krajoliku, kojem bi se prije godinu dana čudili do neba. Taj se krajolik uglavnom svodi na šumska i močvarna područja u različita godišnja doba u kojima obitavaju spomenute zle zvijeri. Način prelaženja svakog od ponuđenih petnaestak nivoa je isti: upucajte što više životinja, pokupite lešine i njima napunite kantu. Kada je napunjena do vrha (i ako vam prije toga ne istekne vrijeme), prelazite na sljedeći nivo, u nove vesele i krvave orgije. Dakle, ovdje je najbitniji lov, i to u jednom bolesnom, gotovo perverznom obliku! Što biste uostalom rekli na masakriranje zečeva rotirajućim topom ili komadanje medvjeda raketnim bacačem!!! Prekrasno, je li, a zamislite tek ovu situaciju. U daljini ste kroz izmaglicu primijetili mladu srnu, te se poput iskusnog lovca polako prikradate do budućeg leša. Skrivši se iza stabla, zaustavljate dah i snajperom nišanite Bambijevu glavu. Nakon pola sekunde tikva mu se rasprskava poput zrele lubenice a vi, ponosni na ulov, zadovoljno uživate u mirisu svježe krvi. Ako ne vjerujete, pogledajte sliku... Osim toga, kao dodatni začin igri, vaš junak pritiskom na tipku ispušta naraznličitije životinjske zvukove, pokušavajući ih namamiti. Kada mu to ne uspije, na repertoaru su mu i brojne psovke, koje su nažalost ipak oskrvnute dosadnim peep-omm, no i takve su prilično sočne! Kada se izvježbate na zečevima i srnama, doći će red i na medvjede koji će vam pružati veći otpor, no krajnji će rezultat ipak biti medvjeđe kobasice u pecivu sa senfom (iliti popularni hotBear)! Ushićujuće, no početni elan će vam ipak upropastiti činjenica da je u igri svega petnaestak nivoa koje biste mogli proći u jednom popodnevu i samo tri vrste bestijalnih predatora (zečevi, srne, medvjedi) koje možete tamaniti (ipak postoji jedno izenađenje na kraju). No bez obzira na to, drago mi je da se netko odvažio, i imao talenta, napraviti ovako jedinstvenu i originalnu igru u kojoj nema nikakvih tabua, a masakriranje nevinih šumskih bića nije nikakav grijeh. Jedva čekam nastavak.

Krešimir Lauš

OCJENA

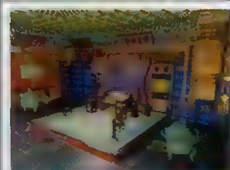
Ovako visoku ocjenu, igri sam dao ponajprije zbog njene neponovljive originalnosti i hrabrog graničenja sa čistim sadizmom

79%

CHINA FORBIDDEN CITY



Baš kao da se šećete Zabranjenim gradom...



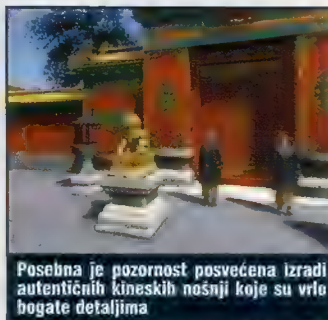
Na ovoj se lokaciji vrlo dobro vidi s koliko je pozornosti rekonstruirana unutrašnjost Carske palače

INFO	
PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 2 MB SVGA
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

Cryo Interactive je poznat po igrama s kvalitetnom prezentacijom i izvrsnim animacijama. Ovaj nas put vodi u Carsku Kinu. Zanimljiva mješavina avanture i enciklopedije pružit će vam dobru zabavu, a možete ponešto i naučiti.

21. lipnja 1775., u 39. godini vladavine Quianlonga, pred samim ulazom u prijestolnu dvoranu dogodilo se zvjersko umorstvo. Vama je, kao Carskom istražitelju, povjerena zadaća pronalaženja ubojice. Istraga će ubrzo otkriti čitavu mrežu zavjere u samom srcu Zabranjenog grada koju ćete samo vi moći razotkriti...

Cryova China je dosta zanimljiv i originalan naslov. Ona se u svojoj biti ne razlikuje od tipične 3D avanture koja se rješava putem brojnih zagonetki i mozgalica. Štoviše, kada bi se stvar svela na to, ne bi bila riječ o bogzna kakvom ostvarenju. No, njena je vrijednost u enciklopedijskoj strani koja je tijekom igre vrlo naglašena. Tijekom igranja, klik na bilo koji od brojnih predmeta može vas izravno odvesti do nekog od poglavlja interaktivne enciklopedije integrirane u igru, gdje će vam biti objašnjeni brojni običaji, povijest i ine zanimljivosti vezane uz svakodnevni život u Carskoj Kini. Da pojača atmosferu, Cryo nam taj svijet prikazuje u poslovično izvrsnoj grafici. Ovaj put uporabljen je tzv. Omni 3D sustav koji omogućava potpunu slobodu gledanja u svih 360 stupnjeva. Nažalost, ta je sloboda ograničena samo na gledanje, dok se kretanje vrši na prastari "lokacija po lokacija" način. No, i ovako možete dobiti prilično dobru sliku jer je čitav Zabranjeni grad vrlo precizno "skinut". Ako vam se ne da igrati, lokacije možete razgledavati i u virtualnoj turi po palači. Općenito gledajući, čini mi se da je igra zapravo u drugom planu, osnovni je naglasak na edukativnoj funkciji. Igra je ubačena tek toliko da se pruži zanimljivost proučavanja ove izvrsne interaktivne enciklopedije. Bilo kako bilo, svatko će u Chini pronaći nešto za sebe.



Posebna je pozornost posvećena izradi autentičnih kineskih nošnji koje su vrlo bogate detaljima

Chinu bih mirne duše mogao preporučiti svim zaljubljenicima u kinesku povijest i običaje. Svi oni koji maštaju o egzotičnom Istoku, te poput mene i moje djevojke provode mnoge večeri u kineskom restoranu Asia uživajući u izvrsnoj kineskoj kuhinji, ovakvi su proizvodi dobar surogat. S druge strane, oni koji žele samo dobru avanturu trebali bi ovaj naslov zaobići u širokom luku jer, iako sama igra nije loša, sasvim sam siguran da neće ispuniti vaša očekivanja.

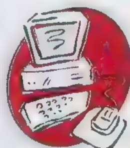
Dario Rakovac

OCJENA

Ocjena više ide na račun enciklopedijske vrijednosti nego kvalitete same igre

59%

VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE



Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

HUNTIN' GAMES

SPECIJALNI PRILOG

AFRICAN SAFARI TROPHY HUNTER 3D



Morate brzo reagirati, u protivnom ništa od "suvenira"



Prije nego se približite lovini pogledajte kroz dalekozor, polako se prišuljajte i BUM !!!



Slona koji vam je bliži pogodite što prije u što ranjivije mjesto da on ne bi ulovio vas

INFO

PROIZVOĐAČ	WizardWorks
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 133 MHz, 32 MB RAM, WIN95
NAŠA PREPORUKA	P 200 MMX, 45 MB RAM, 3Dfx WIN98
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

African Safari Trophy Hunter 3D je igra koja će vas odvesti u svijet divljine prepun opasnosti od krvožednih divljih afričkih životinja. Da se ne biste osjećali nesigurno, dobit ćete oružje koje će vas barem malo zaštititi od gladnih očiju.

Nakon prekrasnog uvoda koji vam pokazuje lovce i, naravno, lovinu, dočekuje vas i profesionalni lovac koji će vas još više približiti profesionalnom lovu. Ovdje će lovina biti slonovi, zebre, antilope i kudu. Životinje koje će vas pratiti, kao npr. lavovi ili krokodili, ne smijete loviti, u protivnom, igra se prekida. Osim toga, kad izaberete životinju koju ćete loviti od spomenute četiri, na nišanu ćete moći imati samo tu vrstu životinja. Svaki put kada odaberete koja će vam životinja biti lovina, birate i oružje. Moja vam je preporuka da obvezno pročitate help (pomoć) jer će vam tu biti pobliže objašnjeno kojim oružjem možete ubiti određenu životinju, kako im se približiti, gdje prebivaju i gdje se hrane i gdje su, tj. na kojem dijelu tijela, najranjivije. Moći ćete odabrati između dviju lokacija (Humani i Chewore) u afričkoj državi Zimbabve.

Oni koji misle da će samo okretati oko sebe, pucati i ubijati sve od reda, grdno se varaju - morat će se itekako potruditi da se dokopaju svoje lovine.

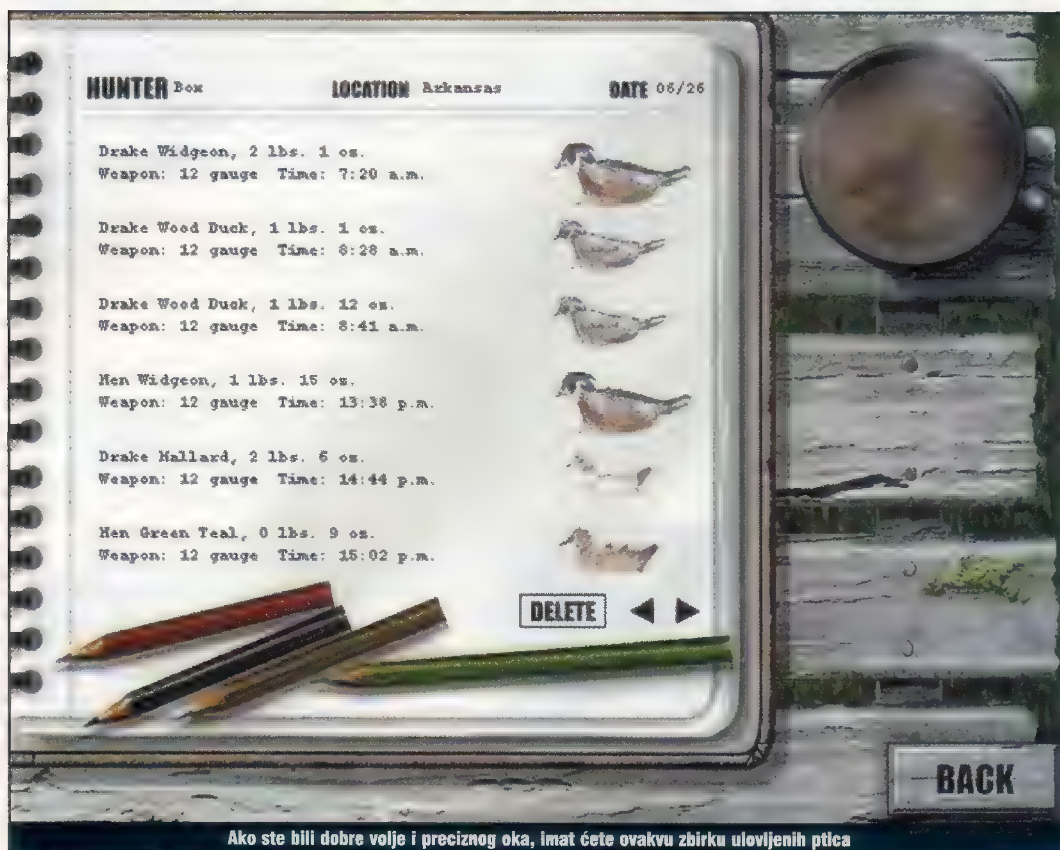
Miroslav Puljiz

OCJENA

Zašto? Zato što ovakvih igara nema mnogo, tek su se u posljednje vrijeme počele pojavljivati. One koje sam dosad vidio ne mogu se ni grafikom ni realnošću mjeriti s ovom igrom

82%

BIRD HUNTER



Ako ste bili dobre volje i preciznog oka, imat ćete ovakvu zbirku ulovljenih ptica

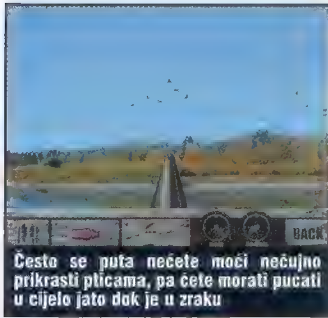
INFO

PROIZVOĐAČ	WizardWorks
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 120 MHz, 24 MB RAM, WIN95
NAŠA PREPORUKA	P 200 MMX, 32 MB RAM, 3Dfx WIN95
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	ne
PLATFORME	PC

Mnogi među vama su pucali iz zračne puške gađajući mačku ili gavrana ili divljeg goluba. Koliko li sam puta i ja sam ubio nedužnu pticu. Tražio sam zamjenu za takvu zanimaciju i tek sam je sada pronašao u ovoj igri koja je još zanimljivija od pravog ubijanja, a zove se Bird Hunter.

Igra Bird Hunter, kako samo ime govori, namijenjena je onim lovcima koji su usmjerili svoje puške u zrak. U njoj se pokušalo dočarati lov onima koji nisu ili nikada neće moći iskusiti taj sport ili onima kojima je jednostavno žao ubijati nedužne životinje. Nemojte se začuditi što igru svaki put počinjete u hladnu i vlažnu zoru. Jedino da idete u lov na ptice mogli biste očekivati nekakav ulov, jer se ptice u to doba još odmaraju od sinoćnjeg tuluma i

Ako su vam se brutalne igre s puno nasilja već popele navrh glave, onda ste na pravom mjestu. To su shvatili i proizvođači igara koji se sve više okreću alternativnim žanrovima, izbacujući na tržište igre koje doslovno simuliraju lov na životinje. Upravo zato je naša redakcija zaposlila Miroslava Puljiza da se pozabavi "hunting" igrama i na ove dvije stranice vam predstavi odabir tri karakteristična i atraktivna naslova za koje nas zasigurno nećete tražiti šifre i savjete, ali će svakako biti dobrodošla promjena na tržištu koje se ustalilo u hollywoodski ritam eksploatiranja nasilja i seksa.


Često se puta nećete moći nečujno prikrasti pticama, pa ćete morati pucati u cijelo jato dok je u zraku


Ovdje morate imati brze reflekse jer će u protivnom cijelo jato pobjeći, a vi ćete ostati bez ićega


A, tu si dakle. Uskoro ćeš biti samo moja !!!

mamurluka, uostalom, znate dobro da ptice ne vide u mraku. Kretat ćete se po prekrasnim 3D krajolicima cijele Kanade (Mallards, Pintail, Canvasback, Green Wings...). Vidjet ćete ptice u letu ili dok plivaju, i čuti zvukovi koji priliče takvom okolišu. Vaše je glavno oružje sačmarica, a imate više vrsta streljiva koja su teža ili lakša i brža ili sporija. Da biste imali još veći učinak i veći izbor, u svojoj knjizi u koju upisujete sve ulovljene ptice možete jednostavno simulirati zov određene ptice tako da pritisnete tipke od 3 do 7, sjednete i pričekate oko 5 minuta. Ponovite još jedanput isti zov za svaki slučaj. Ako ni nakon 5 minuta ne dođe nijedno od letećih pernatih stvorenja, morate potražiti drugo mjesto. Možda budete imali više sreće.

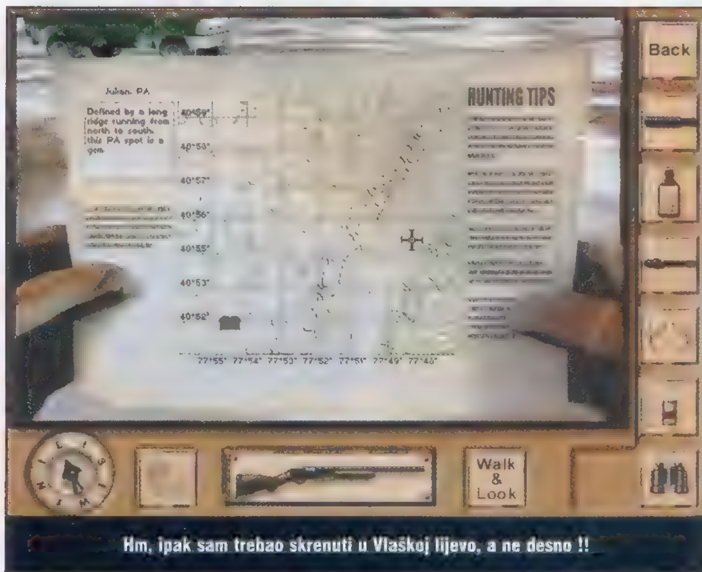
Miroslav Puljiz

OCJENA

Realnost koja je dostigla vrhunac. Grafika koja ne može biti bolja, zvuk kakav je potreban da biste se uživjeli u sve to

79 %

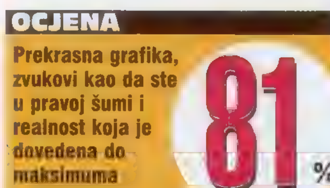
DEER HUNTER 2



Hm, ipak sam trebao skrenuti u Vlaškoj lijevo, a ne desno !!


Ovo se zove prizivanje mužjaka (nemojte mu dopustiti previše)

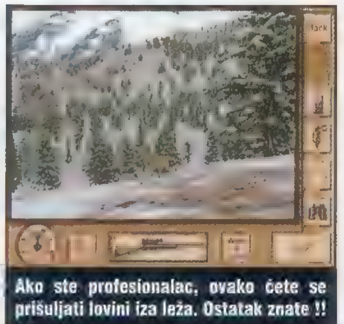

Ako mislite da ste još neiskusni, možete vježbati na metama i vidjeti jeste li tako jadni ?



OCJENA

Prekrasna grafika, zvukovi kao da ste u pravoj šumi i realnost koja je dovedena do maksimuma

81 %


Ako ste profesionalac, ovako ćete se prišuljati lovini iza leža. Ostatak znate !!

INFO

PROIZVOĐAČ	WizardWorks
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P120, 32 RAAM, WIN 95
NAŠA PREPORUKA	P166 MMX, 45 MB RAM, 3Dfx WIN98
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	ne
PLATFORME	PC

Lov ne može biti zanimljiv, lov je tako dosadan i jadan, kažete vi. I ja se jednim dijelom slažem s vašom izjavom. Zašto jednim dijelom ? Zato što sam vidio igru Deer Hunter 2. Možda i vi promijenete mišljenje.

Deer Hunter je igra u kojoj se krećete po različitim šumovitim krajolicima u različitim godišnjim dobima i na različitim mjestima (primjerice u Američkim državama Georgia, Washington ili Michigan). Ukupno je 12 različitih lokacija na kojima istrebljujete životinje, od zečeva do jelena. Od oružja imate na izbor 9 različitih pušaka, a odluka o tome koju ćete odabratiti ovisi o o tome koju ćete životinju loviti. Svako se oružje razlikuje po dometu, brzini ili količini izbačenog streljiva u određenom trenutku, što opet ovisi je li životilja mala i brza ili je velika i spora. Ono što mi se jako svidelo u igri je to što uvijek nosite sa sobom stvari kao što su, primjerice, dalekozor, oprema za prerušavanje ili "zov" određenih životinja koje možete samo na taj način namamiti u domet oružja. U početku bih vam preporučio da lovite veće i sporije životinje jer ako odmah prijeđete, recimo, na zeca praktički je gotovo nemoguće da ga uhvatite i ubijete. Sve u svemu, okoliš i zvukovi kao iz prirode koja vas okružuje će vas još više približiti realnosti ove igre.

Miroslav Puljiz

ZAKLJUČAK

Osim opisanih igara African Safari Trophy Hunting, Deer Hunting 2 i Bird Hunting, od novijih igara tu su još Deer Hunter 1, Rocky Mountain Trophy Hunting, Sporting Clays u BassFishing PRO. Nisam ih mogao sve opisati na ove dvije stranice, zato sam izabrao samo tri različite simulacije lova. Mnogi među vama sigurno su pomislili: kako netko može igrati tako glupe igre? Odmah ću vam odgovoriti: pogriješili ste. Ako gledate satelitsku ili neke druge strane programe, vidjet ćete da je to sport koji je zavolio cijeli svijet, a kod nas je još nepoznat, a mnogima dosadan i krvoločan. Za one koji ne znaju, postoje natjecanja diljem svijeta u lovu ili ribolovu. Kod nas je možda od toga najzanimljiviji podvodni ribolov na Malom Lošinju i, nažalost, to je sve. U Sjevernoj Americi, tj. u SAD-u i Kanadani se tijekom cijele godine pdržavaju takva natjecanja, što ovisi o godišnjem dobu i sezoni lova na određenu divljač. Možda bi, da netko organizira i kod nas jedno takvo natjecanje, uspjeli privući i strane natjecatelje. Mi to možemo jer imamo toliko prekrasnih krajolika gdje nije zabranjen lov, nego je dopušten, ali se naravno i lovci brinu o divljači i njihovom preživljavanju. Jedno od zanimljivijih takvih krajolika je u okolici Zagreba, tj. u Jaski. Poznam jednog lovca koji mi je pričao da cilj lovaca nije ubijanje nedužnih životinja nego zabava i prijateljstvo. Istina, ubiju nekolicinu životinja, ali prehranjivanjem i donošenjem novih mladih životinja, populacija se povećava. Mislim da nije bez razloga taj sport prebačen i na računala, baš kao i košarka ili nogomet, sportovi popularni diljem svijeta.

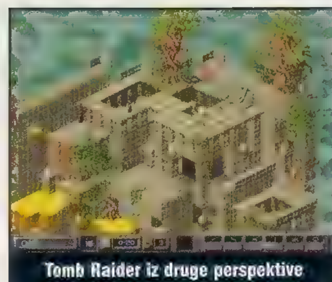
LODE RUNNER 2



Još sekundu i ode život. Ovi svećenici nemaju milosti



Ovaj je svijet posvećen Mona Lisi i srednjem vijeku



Tomb Raider iz druge perspektive

INFO

PROIZVOĐAČ	Presage Software
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

Ovih dana sve više proizvođača pravi remake legendarnih igara koje su nam ostale u lijepom sjećanju i sada nam nude da se prisjetimo tih dana. Ovaj put vremeplov nas vraća još u doba kada je Commodore 64 bilo brzi stroj.

Prvi je Lode Runner imao jednostavno sučelje i brzo ste ga mogli naučiti (uostalom, kao i sve ostale igre iz tog vremena). Vodili ste malog čovječuljka po različitim nivoima, skupljali zlato i bježali od svećenika koji su ga čuvali. Sakupivši svo zlato na nivou, otvorio bi se prolaz za sljedeći i opet sve ispočetka.

U novoj verziji bit je ostala ista, samo što je nivoima dodana treća dimenzija. Dakle, pogled je iz 3D izometrične perspektive i lik se zapravo kreće po dijagonalama, što u početku zna biti zbunjujuće. Rješenje za to je jednostavno – okrenite tipkovnicu ukoso i nastavite igrati. Da biste se uhodali u igru, trebat će vam barem pola sata, a pomoći će vam i detaljne upute u PDF formatu i dvadesetak tutorial nivoa. Grafika u igri je vrlo lijepa i detaljna. Igra je podijeljena na pet različitih svijetova: Jungle, Mona (Lisa), Gear, Wacky i Industrial, a svaki ima svoj poseban štih. Tako, primjerice, Wacky svijet za mostove između platformi rabi kriške limuna i naranče. Svi svijetovi imaju i neke animacije, kao što su voda u Moni i džungli ili vodena para i vatra u Industrial i Gear svijetu.

Na početku igre možete odabrati muški ili ženski lik, kao i boju im odjeće. Možda vam se to čini nepotrebnim, ali dobro odabrana boja će vam olakšati snalaženje u ionako šarenoj igri. Svećenici koji vas love su također napredovali. Oni koji su igrali original sjetit će se da su ih lako mogli nadmudriti i uloviti u zamku. U ovoj verziji postoje tri tipa svećenika. Plavi su slijepi te se uvijek kreću po istoj putanji, ubit će vas jedino ako im stanete na put. Ljubičasti su nepredvidivi i srednje opasni (malo opasniji od originalnih). Crni su najgori jer vas stalno prate gdje god išli i teško ih je nadmudriti. Ovakva kombinacija unosi veću zabavu u izbjegavanje tih dosadnih čuvara zlata. Po nivoima su razbacani i različiti power-upovi i bombice koji vam pomažu u rješavanju nivoa. Ima ih vrlo mnogo, pa ćete ipak morati najprije pročitati upute.

Igrivost je točno onakva kakvu očekujemo od Lode Runnera, na svu sreću proizvođač je nije pokušavao "unaprijediti" s previše dodataka. Iako nije tako jednostavan da bi ga i vaša baka mogla igrati, jednom kad naučite sve pokrete i dodatke pružit će vam sate zabave i mozganja u preko sto nivoa. Ako ih sve uspijete završiti, možete se zabaviti uz editor nivoa i napraviti neke svoje. Oni nekreativniji neka potraže nove nivoe na Internetu.

Mario Bošnjak

OCJENA

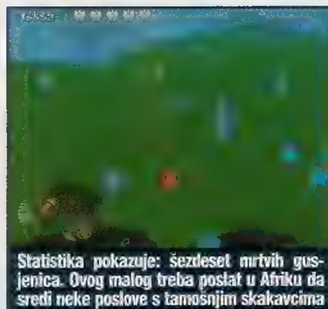
Zgodna mozgalica za opuštanje i ubijanje dosade

82%

CENTIPEDE



Fiju, fiju, fiju, tcjum, puf....juhuuu!



Statistika pokazuje: šezdeset mrtvih gusjenica. Ovog malog treba poslat u Afriku da sredi neke poslove s tamošnjim skakavcima



Ova slika je skinuta u 640*480 jedne divne i romantične večeri

INFO

PROIZVOĐAČ	Hasbro Interactive
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P 133, 16 Mb, 3dfx
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

Kakvi su to dani bili, ljudi moji. Nekoć su ljudi na Spectrumu uživali u Manic Mineru, a danas na kičmi imamo gomilu razmaženih balavaca koji hoće 3d. A onda se netko sjetio da napravi nešto između... Bad idea.

Današnji standard pod imenom 3d ulazi i u posljednje karike neoskrvnutih starih igara. Situaciju možemo vrlo lako popratiti i na glazbenim programima na TV-u. S obzirom da nove ideje presušuju, samo je pitanje vremena kada će se netko sjetiti načiniti remake neke prastare govnarije. U redu....Centipede nije toliko loš koliko ljudi koji su ga pokušali prepraviti.

Prva pogreška je u patološkom odbijanju da se uvede išta novoga. Žao mi je, ali koncept "tak' je dobro da se ne smije mijenjat" ovdje ne pali. Naime, da je ovdje riječ o barem za nijansu inovativnijem djelcu, ne bi bilo smisla kritizirati. S druge strane, pak, ovdje nemam pravo blatiti tehničku stranu igre. Grafika je sasvim solidna sa 3d karticom, iako cijela igra neodoljivo podsjeća na Windows Entertainment Pack.

Za one koji u vrijeme Spectruma bacali igračke po kinderbettu ili pravili Bogu društvo, Centipede je bila simpatična igrica u kojoj ste u ulozi malenog ali okretnog brodića (šmrc...sjećam se vremena kada su ovako započinjale sve recenzije) u polju gljiva (!) natjerivali gusjenice pokušavajući ih istrijebiti prije nego istrijebe vas. I...to je uglavnom to. Razlika novog Centipedea je apsolutno nulificirana kopiranjem svakog nepotrebnog i potrebnog elementa prastarog shootera. Drugim riječima: problem Centipedea nije u izvedbi, nego - u konceptu.

Centipede 3d je sam po sebi bio promašaj bez premca od samoga početka, tako da je pravi gubitak vremena uopće gubiti živce na takvom komadu fanatične obmane njegovih kreatora.

Damir Rukavina

OCJENA

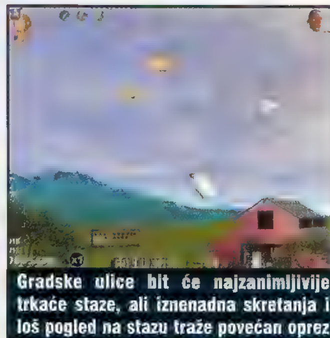
Ova besmislena lobotomija ne bi mogla prilijepiti ni zrno prašine za ekran, a kamoli nekog nadobudnog igrača

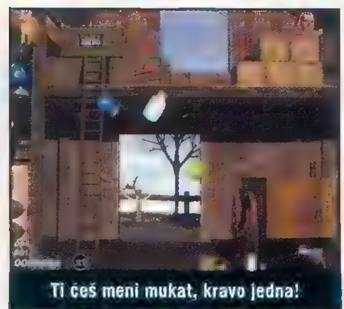
30%

COW HUNTER



Gurajući se na startu, možda zaradite malu prednost, ali teško da ćete je uspjeti zadržati tijekom cijele utrke vozeći protiv kompjutorskih igrača


Gradske ulice bit će najzanimljivije trkaće staze, ali iznenadna skretanja i loš pogled na stazu traže povećan oprez


Ti ćeš meni mukat, kravo jedna!

INFO

PROIZVOĐAČ	Xicat entertainement
IZDAVAČ	Advanced Cybertech interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

Jeste li možda čuli koliko se prodalo primjeraka igre Deer Hunter, igre koja se, između ostalog, pakirala i u Macintosh bundleove!?

Previše, eto koliko! Taj 256-bojni uradak u kojem ste provodili sate i sate u dosadnom čekanju dok ne biste spazili jelena i smjestili mu metak u glavu stekao je skoro globalnu slavu! Zašto je bio toliko popularan? Vjerojatno zbog onog iskonskog lovačkog instinkta koji je duboko zakopan u našim genima još od vremena kada smo svi bili gološavi dlakavci sa izraženim čeljustima i besciljno lutali prapovijesnim stepama a spavali u spiljama. Čini se da je uspjeh dotične igre u kojoj ste mogli ispucavati svoje najniže porive nekima išao na živce te su odlučili napraviti svojevrsnu parodiju na nju. U Cow Hunteru, kako samo ime kaže, ne istrebljujete jelene, nego krave muzare, i to 3D prerenderirane kravetine koje lepršaju po ekranu i čekaju vaš precizni pogodak metkom. Tri su moda igre u Lovcu na krave, a prvi podsjeća na stare dane kada su u modi bile igre poput Operation Wolfa u kojima ste nišanom šarali ekranom čekajući da neprijatelji izrone iz svojih skrovišta da biste ih poslali na neplaćeni godišnji odmor. Tako je i ovdje; kravetine će svako malo promoliti svoje nevine glavice (tu i tamo vam izbeljiti jezik), a ako budete dovoljno brzi i precizni, ostat će bez njih. Osim budućih hamburgera, napucavat ćete i različite dodatke i bonuse poput dodatnog streljiva, života i sl. Zabavno! Drugi mod igre uglavnom se temelji na prvome, jedino što sada kravetine izlijeću na ekran poput glinenih golubova, a neće biti neobične ni one krilate ni one u avionu (!?). Sa svakim novim nivoom, muzara će biti sve više, a vi morati biti sve brži i precizniji ako želite ispuniti zadanu kvotu odstrijela. Posljednji tip igre je, pazite ovo, turnir u prevrtanju zaspalih krava! Naime, krave ko krave, treba im vremena da probave travu, a dok to rade, često i dremnu. Upravo je tu vaša šansa da ih pokušate prevrnuti rukom pazeći pritom da se ne probude, a kad vam to uspije, cvast ćete od sreće. Jedino čega se tu trebate paziti su kravlji kolačići kojima će vas velikodušno zasipati budne pripadnice kravljega spola. Eto, zar ovo nije jedna vrlo smislena i svrsishodna igra? Definitivno nije, ali je zato vraški zabavna, pomalo "otkvačena" i bit će vam idealna razbribriga u danima kada vam se ne da igrati ni Minesweeper. Da, da, znam da svi ludujete za njim, ali mi ništa drugo nije palo na pamet... Osim toga, Cow Hhunter će pošteno izoštriti vaše reflekse, a morate priznati da vam barem malo nedostaju dobre stare 2d igre koje nikada nisu zahtijevale ninja pentiume i TNT kartice, ali je zato iz njihove jednostavnosti i iskrenosti uvijek izvirala duša i igrivost. Uostalom, siguran sam da će svi oni koji žive u ruralnim krajevima s guštom tamaniti virtualne papkare zamišljajući kako su to baš one susjedove koje im noću, svojim mukanjem, ne daju mira.

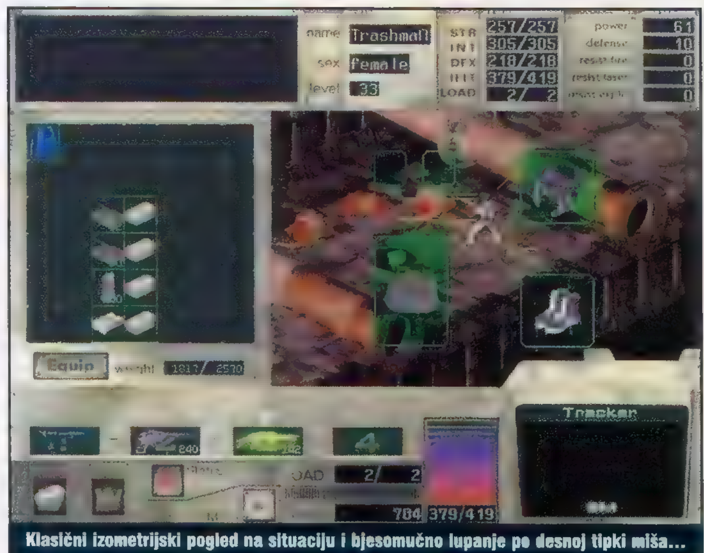
Krešimir Lauš

OCJENA

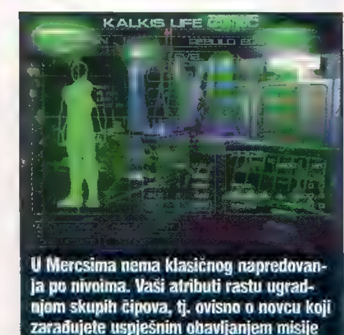
Jednostavna razbribriga kratkoga vijeka koja će ipak poslužiti svojoj svrsi

65%

CYBERMERCS



Klasični izometrijski pogled na situaciju i bjesomučno lupanje po desnoj tipki miša...



U Mercsima nema klasičnog napredovanja po nivoima. Vaši atributi rastu ugradnjom skupih čipova, tj. ovisno o novcu koji zarađujete uspješnim obavljanjem misije

INFO

PROIZVOĐAČ	Nora
IZDAVAČ	JC Research
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

Relativno nepoznata tvrtka - JC Research - izbacila je na tržište vrlo zanimljiv Diablo klon – Cybermercs. U ovoj tipičnoj mješavini RPG-a i arkadne pucačine preuzimate ulogu futurističnog plaćenika koji kroz niz misija spašava Zemljine kolonije od najezde izvanzemaljaca...

Godina je 2115. Medicina je dosegla stupanj koji omogućuje uspješno kloniranje tijela i sjećanja. Smrtnost je stvar prošlosti. Mogućnost poboljšavanja tijela ugradnjom nano-sklopova stvorila je novi sloj vojnika-plaćenika kojem i vi pripadate. U posljednje je vrijeme sve veća potražnja za takvim vojnicima budućnosti jer nepoznata izvanzemaljska rasa prijeti Zemlji i njenim kolonijama...

Cybermercs je najjednostavnije opisati kao Diablo u svemiru. Gotovo u svakom pogledu, ova se igra oslanja na Blizzardov veliki hit. Izvedba je gotovo identična. Igra je podijeljena na dvije cjeline, jedna se odvija u gradu, gdje dobivate misije, kupujete opremu i nadograđujete tijelo, a druga u futurističnim tamnicama (svemirskim brodovima i postajama) u kojima se odvijaju misije. Misija je ukupno 15 i, za razliku od Diabla, skriptirane su i uvijek iste. Odvijaju se u realnom vremenu i u pravilu sastoje se od spašavanja talaca ili čišćenja nekog prostora od izvanzemaljaca. Za uspješno obavljenu misiju, umjesto iskustva, dobivate novac koji u gradu pretvarate u bolju opremu i dodatke kojima poboljšavate svoje tijelo. Općenito, to je to. Iskušana koncepcija definitivno radi, ali izvedba je podosta tanka. Grafika i zvučni efekti su, u najboljem slučaju, osrednji, a stupanj ponovljivosti dosta slab zbog toga što su svi likovi s kojima možete igrati gotovo isti, a isti je slučaj i s misijama. Multiplayer je također loš jer nema službenih servera za igru, pa vam preostaje samo lokalna mreža ili modem.

Opći dojam o ovoj igri bio bi znatno bolji da ju je potpisala neka kuća koja bi mogla uložiti veća sredstva u "kozmetiku". Ovako, dobili smo koliko-toliko solidni Diablo klon koji vas može zainteresirati, ali će čim ga odigrate pasti u zaborav.

Dario Rakovac

OCJENA

Solidna rpg pucaljka kojoj bi trebalo malo "liftinga"

57%

Net je siguran?

U posljednje su vrijeme sve češće pogreške glede objave podataka, sigurnosti i svega vezanog za tu temu. Liječnički bi kartoni trebali biti povjerljivi, ali krivo konfiguriran pretražitelj na Sveučilištu u Michiganu, SAD, u odjelu za zdravstvo pridonio je otkrivanju podataka o pacijentima, od imena, prezimena, adrese, brojeva osiguranja, radnog statusa pa do zdravstvenih kartona. Zapravo, pitanje je tko bi pametan htio staviti na neki internet server povjerljive informacije, pogotovo kad se zna kako je relativno lako probiti zaštitu.

PIŠE **Goran Račić**

Da i vuk dlaku mijenja, pokazuju dečki iz LoU-a (Legions of the Underground). Sjećate se, prvo su objavili cyberrat Kini i podigli dosta prašine, a sada su otvorili svoj homepage na http://www.legions.org nudeći usluge projektiranja web stranica i sigurnosti servera. Dečki, vjerujemo, znaju kako se to radi, pogotovo što se sigurnosti tiče, ali tko bi im povjerio osiguravanje svog sustava znajući što su prije činili? Trebalo bi praštati, ali ipak....

Hakeri su svugdje, to se zna, tako ni US Navy nije otporna na njih. Nedavno je mladi kadet, početnik, optužen da je provalio u tri civilne, privatne kompanije nanijevši više od 40 000 $ štete za što će mu biti suđeno pred vojnim sudom. Jadnom novaku prijeti do 15 i pol godina zatvora. To je prvi "kompjutorski zločin" koji će dogurati do vojnog suda u SAD-u.

Američka bi sveučilišta trebala poraditi na svojim sustavima, tj. na sigurnosti. U državi Arkansas je još jedno svučilište postalo žrtvom hakerskog napada. Lokalne vlasti vjeruju da je haker švrljao sustavom od studenog prošle godine, proširivši nakon toga djelatnosti na sveučilišta diljem SAD-a.

Japanci su izvrsni inženjeri, sve imaju prvi, i sve im je malo (hej, nisam baš tako mislio, ali što je, tu je). I tako, policija je najavila da će osnovati, pazi sad, tajno sjedište cyber-policajaca u mjesecu nam lipnju. Zacijelo će biti provala u njihove sustave i dobre zezancije na njihov račun, ali možda i ne bude tako. Japanci su ljudi koji stvarno "kuže" nove tehnologije, a imaju i znanje, pa bi se moglo pokazati da japanski cyberspace bude jedan od sigurnijih. Japanci se raduju što njihovi hakeri još nisu dorasli hakerima u Sjevernoj Americi i Europi. Doduše, ja sam uvijek mislio da je internet nešto globalno, ali svaki dan naučim nešto novo. Kako bilo da bilo, svaku sreću im želim.

Znam da često govorim kako je internet nesigurno mjesto, kako različite vrste hakera vrebaju sa svih strana. Baš sam gledao članak na Yahoo News koji je tako "nabrijan" da se čudim kako je internet tu gdje je i kako već nije demoliran od svih tih hakera. Nemojmo biti paranoični, i u stvarnom svijetu ima svakakvih tipova pa ne dižemo veliku paniku.

Irački vladin site je 31. siječnja ove godine bio off line zbog 14-ogodišnjeg hakera iz Palestine (ta vražja derišta, okreneš im leđa dok se igraju u pijesku i što vidiš sljedeće? Treba to čvrstom rukom po turu). Dječarac je izjavio da mu je išlo na živce što se svi boje Saddama, pa je odlučio izbrisati sve sadržaje na vladinom serveru. Ali da bi sve bilo korektno, poslao je e-mail administratoru obavijestivši ga što kani učiniti. I onda je to i učinio. Dečko je od riječi, svaka mu čast. Do prije tjedan dana site još nije bio online.

Donosimo nekoliko imena koja su "terorizirala" poštene i radišne ljude: |ndig0O, f0bic, jay, opt1mus_-pr1me, mindphasr, HcV, Decendents of Hell, RETRiBUTiON, Elite Force Hackers, |ViRuSeD|, [^X^-CliEnT^] i LoRd OaK, a siteovi koji su bili razoreni su (neki su još uvijek takvi, a neki su vraćeni u prijašnje stanje):

http://www.prolinkservices.com
http://www.it4.net
http://www.it4.com
http://www.socialsource.com
http://www.socialsource.net
http://www.worldcast.com
http://abl.afsc.noaa.gov
http://www.foxlink.net
http://www.ustr.net
http://www.purehosting.com
http://www.isabi.net

Da tipkanje može biti vrlo skupo, pokazalo se u posljednje vrijeme kad ste pokušavali pristupiti britanskom Yahoou. Ako ste slučajno otipkali www.yaho.co.uk umjesto www.yahoo.co.uk, učitala bi se stranica koja bi prijavila da ta adresa ne postoji i da će vas automatski prebaciti na Yahoo. Nakon toga počelo bi praćenje - sve što biste otipkali, bilježilo se, ali ne kod Yahooa, nego kod nadobudnog hakera.

Microsoftu je, čini se, gušt ne napraviti posao kako treba, a potom izdavati patcheve. Tako je pušten u opticaj patch koji popravlja pogrešku u Service Pack 4 za NT koja je omogućavala da se uz malo znanja logirate bez uporabe lozinke na određeno računalo koje rabi NT. Patch je izdan za Intel i Alpha čipove.

Mogli bismo nastaviti s pogreškama tatice Billa. U Wordu je otkriven novi makro virus. Iako ovaj put nije ništa ozbiljno, ipak je to propust. Taj novi virus, nazvan W97M.Footprint, briše sve footprinte na otvorenom dokumentu i sve makroe "zakačene" uz dokument. Brzo po update za vaš antivirusni program da ne bi bilo nismo znali!.

Kad već govorimo o makro virusima za Word, evo još jednog zgodnog. Hakeri koji se nazivaju The Codebreakers napravili su zgodan makro virus za Word nazvan Caligula (Caligula je bio rimski car koji je, prema legendi, jeo svoju djecu, bio krvolok i u slobodno vrijeme igrao Carmageddon). Caligula čita PGP ključ s lokalnog stroja i šalje ga na Codebreakesov FTP server. NAI, tvrtka koja je razvila PGP, izjavljuje da to ne predstavlja prijetnju sigurnosti PGP-a.

Hackeri umirovljenici?

Više ni starci nisu sigurni pred napadima hakera. Lucille Nordgren, 70-ogodišnja bakica, vjerovala je da je internet zgodan način da se bavi svojim hobijem, skupljanjem novčića. Ali, promisli bako još jedanput; imaš firewall, nemaš, nabavi ga, imaš BO, makni ga, a opet, sigurnost, pa intranet, pa ovo, ono... I onda je bakica ostala šokirana saznavši da je njen račun na AOL provaljen i da je nepoznati haker poslao 22 000 pornografskih e-mail poruka. Čime se ti penzići danas ne bave. :)

Net Security

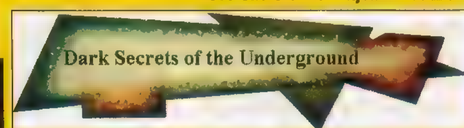


Rat može početi

Kuharica za anarhiste; dva jaja, pola kilograma brašna i malo maslaca




We want You for Cyberarmy!!!

Sve ono što nisu htjeli da Vi znate


Christian Valor



Samo jedna od brojnih slika koje kažu NE

VELIKI HAKER PEDOFILSKIH STRANICA ILI MULAC?

Razvitkom interneta, pedofili su našli sredstvo da međusobno komuniciraju bez smetnji, razmjenjuju pedofilske slike, osnivaju FTP siteove s više od 50 000 slika (!!!). Onda je počeo lov na njih. Interpol, FBI i ostali počeli su ih privoditi, zatvarati takve siteove i polako ih "protjerivati" s interneta. U borbi protiv njih priključili su se i mnogi hakeri uništavajući im hard diskove, brišući pedofilske sadržaje s pedofilskih FTP-a.

Jedan od najrazvikanijih hakera je Christian Valor ili Se7en (Sjećate se filma "Sedam" gdje se govorilo o sedam smrtnih grijeha, s Brad Pittom u glavnoj ulozi?). U posljednje dvije godine su o njegovim hakovima pedofilskih stranica, osim malih novina, izvještavali *Forbes*, the *London Independent*, the *Los Angeles Times*, *Newsday*, *Wired News* i mnogi drugi. Oslikali su ga kao hakera stare škole koji je hakirao s razlogom. Otkrivao je indentitet pedofila i uništavao hard diskove onih koji su posjedovali ili objavljivali pedofilske sadržaje, a to je izvodio tehnikama koje je naučio za svog 17-godišnjeg boravka u "hakerskom podzemlju".

Zapravo, glavni cilj Valorovog hakiranja nije bilo lov na pedofile, nego lov na medijsku pozornost. Nekoliko njegovih bivših kolega je reklo da je genijalno zamislio kako zadobiti medijsku pozornost, ali da on nije mogao zaštititi ni svoj e-mail account pred napadima hakera, a kamoli organizirati sofisticiranu kampanju probijanja pedofilskih siteova.

"On nikad nije sam obrisao nijedan site koji je sadržavao slike s dječjom pornografijom.On je lažac koji stalno traži nove načine da zadivi ljude", rekao je Brian Martin, nezavisni konzultant poznat među hakerima kao Jericho, koji je s njim radio.

Stručnjakinja za obavještajne sus-


Lisa je bila stvarno pissed off na Valora, ali potpuno opravdano

tave Lisa Rabey, negdašnja Valorova suradnica, kaže: "Ja sam bila ondje. Čitali smo iste news grupe. To se nije nikad dogodilo. On nema sposobnosti za takvo što."

Peter Shipley, stariji stručnjak za sigurnost kod jedne od Big Six tvrtki koje daju interent usluge, "pazi" na dis.org domeni gdje je Valor imao svoj internet account i web stranice, rekao je: "Nikad nisam vidio da je demonstrirao neku svoju vještinu" i dodao da je morao ograničiti pristup Valorovom accountu jer je bio svako malo hakiran.

Ovih dana Valor polako igra svoju ulogu (na izmaku) osvetnika i borca protiv dječje pornografije. Zarađuje novac održavajući seminare o sigurnosti na internetu za industrijalce, ljude od zakona (policiju) i za pripadnike U.S. Army kod tvrtke u južnoj Kaliforniji po imenu New Dimensions International (NDI).

NASA, Air Force, Navy, Army i FBI (vidite da CIA zna što radi pa ne šalje svoje ljude ondje), svi oni šalju svoje ljude na tečaj koji traje tri i pol dana, cijena mu je 1395$, a Valor ga naziva "Maximum Internet Security" i "Internet Predators", i to sve na vladin račun. NDI-jevi instruktori su zaposleni da bi razvili sigurnosne sustave za neke od državnih službi kao što su Ministarstvo obrane SAD-a (jadni Ameri).

Otako je počeo lov na pedofile, svi časopisi su jedva čekali da ugrabe kakvu dobru priču i objave je što prije. Tako je Adam Penenberg, Forbes Digital Tool, objavio da je Valor/Se7en strah i trepet pedofila. Hakirao je 99 pedofilskih meta, nastavlja Penenberg dalje, dok su ljudi od zakona zažmirili na jedno oko na njegovo neovlašteno upadanje u sustave.

"Ja mogu naći pedofila i razoriti njegov stroj (na što je on to mislio? :)) za 60 minuta", lupao se Valor u prsa, dok mu je nos rastao kao Pinokiju. "Ja ih mogu više srediti u jednoj noći negoli D. A. (okružni tužitelj) u cijeloj svojoj karijeri."

Newsday je objavio članak "Se7en Sins Are Deadly For Child-Porn Dealers" u kojem je Valora oslikao kao cyber-ratnika koji se bori protiv pedofilije na internetu i uz to objavio Valorovu elektronsku posjetnicu, pitona. Newsday dalje kaže: "Valor/Se7en rabi kao svoje oružje i program vlastite izrade (mo'š mislit) koji pronalazi sve JPEG fajle na određenom hard disku i briše ih."

NEW DIMENSIONS INTERNATIONAL

Valoru je dobro, zgrće novce na račun laži

Valor je u svom intervjuu za Wired izjavio da nije vjerovao u sve te novinarske tvrdnje o pedofilima koje su digle toliku prašinu, no vidjevši sliku četvorogodišnjaka kojeg siluju i šestogodišnjakinje prisiljene na oralni seks, morao je nešto poduzeti. Pri kraju tog intervjua rekao je da je i sam bio napastovan kao dijete. Nakon toga njegova je slava samo rasla. Čak su i Star Wars obožavatelji na svojim stranicama izjavili da je Valor moderni Superman.

Discover Channel Canada Online napravio je intervju s Valorom u RealAudio formatu. U njemu je Valor rekao da se na-usenetu na dan razmjeni oko 7000 slika koje sadržavaju dječju pornografiju. Program na Microsoftovom siteu za mrežna istraživanja, Netscan, koji prati usenet (use.gif Usenet može biti vrlo korisna, ali i opasna stvar, ovisi s koje strane batine se nalazite) pokazao je da je brojka napuhana deset - dvadeset puta (no, svejedno je to velik broj).

"Superkriminalci zahtijevaju superheroje", govorio je Valor/Se7ven, a njegova superosobina u borbi protiv pedofila bila je imunost na zakone koji štite ljude od neovlaštenih upada u njihove sustave. Na Microsoftovom Radio Networku Valor je oko sat vremena govorio da ga policija, suci, savezni tužitelji neće ni taknuti jer oni žele uhvatiti što više pedofila pa njegov upade zanemaruju.

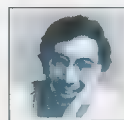
"Pronađite mi porotu bilo gdje na svijetu koja će me osuditi zbog uništavanja pedofilskih siteova", hvalio se Valor novinaru Newsdaya. "U slučaju da me i proglase krivim, postao bih nacionalni mučenik. Cijela zemlja bi poludjela."

Kako se priča dalje razmotavala i tko je prvi nanjušio našeg Valora, možete pročitati u Hackeru.

Saga o Mitnicku

PRAVNA OSNOVA 2. DIO


Joe Orsak, Tsutomu Shimomura i Jim Murphy, dečki iz Sprint Cellulara

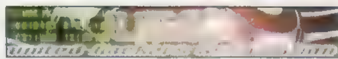

Sanjarski pogled novinara NY Timesa

Mitnick ipak nije lopov, nego prevarant. Probijajući zaštite i neovlašteno upadajući u sustave, počinio je kompjutorsku prijevaru. Sada je samo pitanje zašto je prevario svoje žrtve i je li mu to donijelo neku novčanu vrijednost?

Vrhovni sud smatra da bilo koji vlasnik intelektualnog vlasništva ima pravo zaštiti to vlasništvo od uporabe. Prekrši li netko tu zaštitu, počinjena je prijevara iako nema nekog novčanog gubitka. Čini se da je to slučaj i s Kevinom: pravi vlasnici nisu ostali bez vrijednosti vlasništva, nego su ostali bez prava uporabe tog vlasništva. Gubitak u novcu, namjerni i stvarni, je nula. U jednom slučaju sud je izjavio: "Kako je gubitak opisan u količini izgubljenih dolara samo ekonomski, gubitak se može smatrati pod tim imenom, [U.S.S.G. §2F1.1(b)(1)]." U.S. v. Hughes, 775 F.Supp. 348 (E.D.Cal. 1991). Troškovi proizvodnje, tj. razvoja softvera koji je Mitnick "posudio" nisu važni, jer je on samo kopirao, a ne brisao, i jedino pravo za koje su pravi vlasnici uskraćeni je zabrana uporabe. Ova "pravna osnova" (ako ne znate o čemu je riječ, prolistajte prošli broj Hackera) nema namjeru nekog opravdati za počinjene zločine. Opravdava samo zdrav razum. Ako kopirate neku knjigu, audio CD, podatke, to je kažnjivo djelo (ako postoji copyright), ali opet nije tako težak prekršaj kao, primjerice, kad dođete negdje i ukradete istu stvar.



Free Kevin going once...


Ujedinjeni hakeri hakiranjem do istine

Ima slučaja da intelektualno vlasništvo bude ukradeno (kao, recimo, plagijati) u nakani da se pomoću njega poslije dobije neka vrijednost, novčana ili materijalna, bez pristanka vlasnika. Čak i oni koje nije briga kako će tko biti osuđen, trebaju se zamisliti nad definicijom lopova. Kao krađu ne možemo definirati nešto gdje nije počinjena nikakva materijalna šteta niti je itko lišen vlasništva, jer tako samo izvrćemo zakon (zato su odvjetnici tu).

Timeline

Kako je sve to teklo? Pa, zapravo je sve bilo gotovo za mjesec-dva, ali treba biti precizan, zato krenimo redom. 24. - 25. 12. 1994. Tsutomu odlazi na skijanje u Lake Tahou, Kalifornija, kaneći ondje provesti zimu. Već 26. na 27. 12. Andrew zove iz Tennesseea i kaže mu: "Čuj, ovaj, pa bilo bi zgodno da dođeš jer, pa, ovaj, imali smo provallluuuu!!!!" Tsutomu leti u San Diego. 28. - 31. 12. proučavaju podatke o provalama. 1995. počinje radno; Tsutomu odlazi na CMAD konferenciju gdje drži predavanje o metodama za provaljivanje od 1. 1. do 16. 1. 1995. (16 dana!!!Stvarno je dečko imao materijala). Nakon toga Tsutomu čuje o novim provalama i razgovara s Markoffom o napadima i to sve u malom vremenskom razmaku (17. - 22.). Od 23. 1. do 26. 1. Markoff objavljuje članak o Mitnickovim provalama (Mitnick ulazi u povijest) i tu se našao članak i o Tsutomu. Od 27. 1. do 8. 2. stvari se zaoštravaju jer Tsutomu nalazi svoje datoteke na internetu. Sada je pissed off, 9. i 10. 2. provodi pred računalom otkrivajući da tragovi vode do Netcoma te počinje pratiti što se ondje događa. 11. i 12. Tsutomu uspoređuje podatke s inženjerima iz Sprint Cellulara u Raleighu - krug se sužava na svega jedan kilometar. 13. i 14. se sve privodi kraju, Tsutomu putuje u Raleigh; otkriveno je odakle dolazi telefonski pozivi. Problemi su još samo s nalozima za hapšenje. 15. 2. 1995. je D day, Kevin Mitnick odlazi s momcima u plavom. Uhapšen je u Raleighu, Nort Carolina. Ali za Kevina tek sada počinju problemi - suđenje će dočekati tek za koju godinu.

Tsutomu Shimomura, samuraj bez časti?!?



Prema Guinnessu, FBI je uhvatio Mitnicka uz pomoć kompjutorskog stručnjaka. Je li Tsutomuru radio u to vrijeme za FBI ili ne? Ako je istina da je radio za njih, onda Tsutomuina knjiga i film koji uskoro izlazi, *Takedown*, ima nekoliko ozbiljnih propusta. Tako je Louis J. Freeh, glava FBI-ja, 1997. godine rekao: "Danas natjeravamo kriminalce po cyber spaceu isto kao i preko naših ograda.Ako se sjećate, prije godinu ili nešto više, uhvatili smo Mr. Mitnicka. FBI ga je pronašao, ali zahvaljujući 23-godišnjem specijalistu kojeg smo unajmili da ga otkrije." To se može odnositi jedino na Tsutomu koji je u to vrijeme imao 30 godina i bio je kompjutorski stručnjak i, kako tvrdi u svojoj knjizi, dobrovoljno se prijavio da sudjeluje u lovu na Mitnicka. On i John Markoff, novinar NY Timesa (za kojeg je Tsutomu rekao da se "teglio za njim"), napisali su knjigu Takedown, gdje su napisali da je FBI na početku odbijao Tsutomuinu suradnju na slučaju.
Tko kome laže i zašto?

Posljednje novosti o Mitnick slučaju

Nedavno, 6. 2. 1999., kongresmen Henry Waxman, demokrat u L.A.-u, primio je pismo u kojem se govorilo o Mitnickovu slučaju. U pismu je bila izražena zabrinutost za Minickov boravak u zatvoru bez mogućnosti polaganja jamčevine. Vrijedni je kongresmen pismo proslijedio nadgledniku za L.A. okrug Zevu Yaroslavkyju, koji je opet to poslao u L. A. Metropolitan Detention Center zahtjevajući da sazna o čemu je riječ Naime, Mitnicku je odbijena bilo kakva jamčevina i to bez osnove.

Posljednje saslušanje za jamčevinu bilo je zakazano za travanj 1998. kod suca Pfaelzera. Prije nego što je saslušanje uopće održano, sudac je rekao Mitnickovom odvjetniku da nema šanse da ga pusti uz jamčevinu. Mitnickov slučaj nije gotov, mnogo toga mora još isplivati na površinu, jer je mnogo toga još nerazjašnjeno. Suđenje će biti u četvrtom mjesecu, ako ga opet ne odgode, kad bismo trebali vidjeti konačan rasplet sage Mitnick. Dotad ćete sigurno još čuti za nj, ako nigdje, a ono u Hackeru.


Ponosni otac i majka maloga Tsutomue



ICQ veliki lajavac

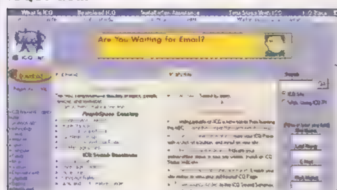


ICQ je danas najrabljeniji besplatni softver za mrežnu komunikaciju. Njegova jednostavna koncepcija, simpatično korisničko sučelje i mnoštvo korisnika osigurali su mu važno mjesto na interentu.

Ako ste ikada rabili IRC (Internet relay chat), onda znadete kako izgleda razgovor na mreži. Da bi sve bilo moguće, treba postojati želja korisnika i dobar komad softvera. Srećom, ljudi su bića željna druženja, a programa se uvijek može dosta naći.

Znate što je pager? Mali komad plastike koji obično povezujemo s doktorima, kirurzima. U svim serijama o bilo kakvim bolnicama se može čuti onaj njihov piskutavi zvuk koji obavještava kirurga da bi bilo zgodno da se pojavi u bolnici jer pacijent leži uspavan već pola sata i netko mu mora izvaditi slijepo crijevo. E, sad pokušajte zamisliti pager na internetu koji može služiti svakome, a ne samo kirurzima. Pomiješajte to s IRC-om, izrecite čarobne riječi (za one koji su zaboravili, čarobne riječi su šiljiš-piljiš) i dobili ste ICQ, programčić koji je u prvih šest mjeseci uporabe privukao 850000 ljudi.

ICQov dom



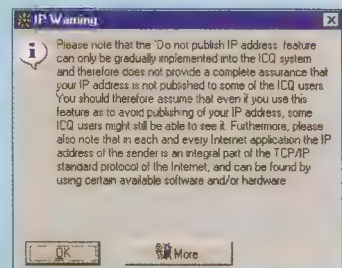
Vratimo se malo u prošlost i saznajmo tko je zaslužan za taj proizvod koji nam je svima osvojio srca. 1996. u Izraelu su četiri zanesenjaka osnovala tvrtku zvanu Mirabilis. Dečki su gledali kako se internet razvija i lagano su živčanili što nikoga ne mogu naći baš onda kad ga trebaju. Jedna stvar je vodila drugoj i samo četiri mjeseca poslije ICQ je ugledao svijetlo dana. U samo par mjeseci postali su poznati, svakim danom korisnici su se prijavljivali na ICQ servis. 1998. u sedmom mjesecu AOL (Amreica on Line) kupila je Mirabilis zajedno sa ICQ-om i tako proširila djelatnost svoje mreže (Ja se samo čudim kako Microsoft nije kupio ICQ? Valjda mu sud nije dao.).

Kako danas stvari stoje? ICQ ima oko 30 milijuna korisnika, stalno izlaze nove verzije (posljednja je ICQ 99a, gdje a znači alpha), proširio se na sve platforme, od Windowsa 3.x, preko Windowsa CE (za palm računala) do ICQ-a pisanog u Javi, uglavnom, kud se god okrenete, ICQ je tu.

Instalacija, dobivanje UIN-a i šajba

Da biste instalirali ICQ, dovoljno vam je skinuti ga s www.icq.com, ali zašto trošiti telefonske impulse kada ICQ možete naći na mnogim CD-ima koji izlaze u informatičkim časopisima (uzmite Hackerov, kad već ovo čitate). Tijekom instalacije, ICQ vas moli da popunite neke osnovne parametre (odredišni direktorij i slično) i nakon toga pita nešto o vama, ali napominje da ne trebate odgovoriti ako ne želite te vas upozorava koje će se stvari o vama javno znati. Po završetku instalacije morate biti spojeni na internet jer se ICQ pokušava povezati sa svojom bazom podataka i staviti vas kao novog korisnika. Ako sve prođe kako treba, vi ćete dobiti svoj UIN. UIN vam treba da biste bili raspoznatljivi drugim korisnicima ICQ-a i da bi poslužitelj ICQ-a mogao komunicirati s vašim programom. Najvažnije u svemu tome je da ne zaboravite svoj password koji vam može služiti u više namjena, ovisi kakav ste intenzitet sigurnosti "naštimali". Ako i zaboravite vaš password, a zagubili ste i sve papiriće na kojima obično pišete takve stvari, slobodno se obratite Mirabilisu za pomoć. Nemojte misliti da ćete ga dobiti isti dan jer ipak ima još ljudi na svijetu osim vas koji rabe ICQ i kojima je potrebna pomoć pa se malo strpite, ali ipak ćete ga dobiti. Kad ste sve to obavili, dobili UIN, spremni ste za ulazak u ICQ svijet.

ICQ služi ljudima, osim za zabavu, i za izvođenje gluposti i širenje dezinformacija. Često ćete dobivati poruke u stilu: ako ne pošaljete ovu poruku dalje, Mirabilis će vam zatvoriti UIN, ili, novi virus se kreće, ili, smak svijeta je sutra i ostale gluposti. Dobivši takvu poruku, nemojte bezglavo svemu vjerovati nego radije otiđite na ICQ homepage i pogledajte što je istina, a što ne.



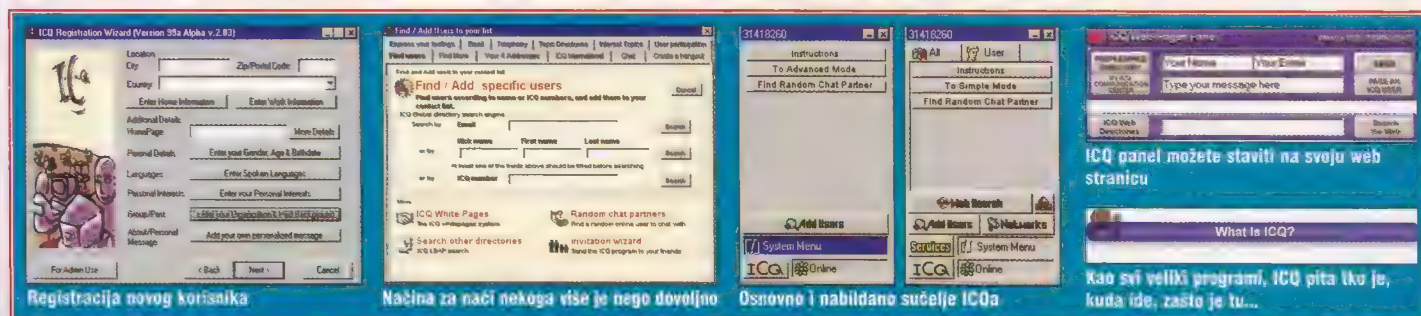
ICQ upozorava da vam se IP može pronaći uz malo truda

Instaliravši ICQ u system, Net Detect pazi kakav vam je status (jeste li na mreži ili ne) i čim se spojite, pokreće ICQ koji se automatski spaja na poslužitelj obznanjujući korisnicima da ste on line. Sada samo treba naći frendove na internetu koji rabe ICQ. To je bar lagano, jer ICQ ima vrlo dobro organiziran find. Možete tražiti izravno iz programa (po e-mail adresi, UIN-u, imenu, prezimenu, nadimku...) ili se spojiti na neki ICQ-ov servis na internetu i pomoću njega pronaći svoje frendove. Kada nađete ljude koji vas zanimaju, stavite ih na svoju listu. Problem je samo ako netko ima autorizaciju, onda morate čekati da vam da pristanak da možete vidjeti kad je on line. Kada nakrcate svoju listu, uvijek ćete moći vidjeti tko je on line, a tko ne. Ovime u off line modu možete poslati poruku koju ćete dobiti čim se logirate na mrežu. Ako nećete da vas uznemiravaju, postoji više modova koje rabite kada ste on line. Imate osam modova, četiri su osnovna, a ostatak su samo neke vrste kombinacije tih osnovnih: *invisible*, drugi ne vide da ste spojeni, osim ako idete pričati s njima, *DND* (Do not Disturb) ili *ne ometaj*, ne dopušta primanje poruka, *away*, koji kaže da vas nema u blizini, ali da ostavite poruku, *available*, koji svima poručuje da ste slobodni.

Kada vidite da je neki korisnik on line, možete mu poslati poruku, popričati malo ili mu poslati kakvu datoteku (ova je posljednja radnja bila uzrokom mnogih BO zaraza). Ako imate vremena, možete preko ICQ-a pokrenuti određenu igru s računala i odigrati jednu partiju. Ali, ako vam je dosta svega i ljudi koje poznajete, možete naći ljude koji dijele vaše interese, zanimanja i hobije. Ili, ako se više pouzdajete u fortunu i mislite da imate sretnu ruku, možete narediti ICQ-u da vam pronađe slučajnog korisnika s kojim ćete porazgovarati o zbivanjima u svijetu i okolici.

Nažalost, ICQ mnogi rabe da bi druge ljudi bombardirali, njukali, floodali i izvodili svakojake gluposti.U tom segmentu ICQ je slab. Jedina zaštita je skriti IP adresu iako će vas ICQ prije nego što to učinite upozoriti da to nije svaki put djelotvorno. Mirabilis je izjavio da vam može malo pomoći ako vas netko napada ili maltretira. Predlažu da pokušate sami otkriti tko je i prijaviti ga njegovom ISP-u (provideru) ili ga staviti na ignore listu.

Sve u svemu, ICQ je vrlo dobar proizvod, kvalitetan, mada ne i previše siguran. Njemu vjeruju milijuni ljudi koji se svakodnevno spajaju na internet, danomice se prijavljuje više od 50 000 korisnika. Koji je vaš UIN?



Registracija novog korisnika

Načina za naći nekoga više je nego dovoljno

Osnovno i nabildano sučelje ICQa

ICQ panel možete staviti na svoju web stranicu

Kao svi veliki programi, ICQ pita tko je, kuda ide, zašto je tu...

Besplatni mail? Da, hvala.



I'm one mean mailing machine

Danas je stvarno nezamislivo biti spojen na majku svih mreža i ne imati e-mail adresu (barem jednu). Kod nas, osim ako se ne spajate preko Carnetovih ulaza, vaš vam provider daje e-mail adresu koju možete odmah rabiti. I tako postati dio globalnog sela.

Nekoć davno, kada je internet bio još u povojima, e-mail adresu ste mogli dobiti samo ako ste radili u nekoj većoj tvrtki ili studirali na fakultetu koji je bio "prikopčan" na internet. Danas nam se nudmogućnosti otvaranja e-mail adrese na svakom koraku. Dovoljno je imati neki browser i samo malo vremena da biste otvorili vlastiti account na drugoj strani svijeta. Prije, ako biste i naletjeli na takvo što, svi bi pokušali ubrati novce od vas, sada je to sve besplatno i funkcionira bolje nego ikad.

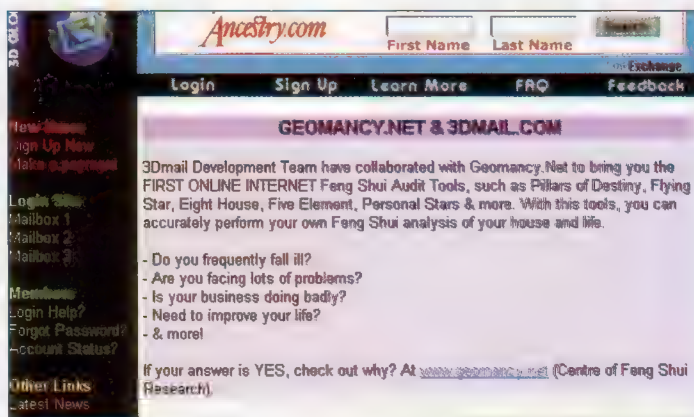
Ako već i imate neku e-mail adresu, možete otvoriti i neku novu. Pa bolje je imati nešto kao h-bomb@iname.com ili dado@cyberdude.com nego Goran.Racic@public.srce.hr ili nešto kao str3452@user.admin.-mach.hr, zar ne? Ako baš patite na dobre e-mail adrese, za par dolara godišnje možete dobiti nešto u stilu ***@doctor.com. Kod besplatnih e-mail adresa treba razlikovati prave e-mail servise pomoću kojih šaljete, primate, čitate svoje mailove i forward servise pomoću kojih se mailovi preko izabrane adrese šalju na vaš matični e-mail account.

Pa što to web nudi?

Iskreno govoreći, sve, ali pogledajmo tko nudi i što nudi. Jedan od najvećih i najboljih je Net@ddress. Njihove @usa.net adrese su preplavile internet. Net@ddress je popularan prije svega zbog svoje jednostavnosti, brzine i kvalitete. Kako i sami kažu, orijentirali su se na stvaranje poštanske službe budućnosti i pet godina nakon njihovog nastanka nastala je Net@address. Danas se brinu za više od 1000000 ljudi koji su im spremni povjeriti čuvanje svog maila. Da bude još bolje, Net@ddress je sklopio ugovor s American Expressom i osnovao AmExMail koji poslužuje korisnike American Express kartica.

Otvaranje novog računa (accounta) prolazi glatko, samo treba odgovoriti na postavljena pitanja. Oni vam ponude oblik vaše e-mail adrese koju dobiju kombiniranjem vašeg imena i prezimena, ali nitko vas ne priječi da kao prvi dio e-mail adrese upišete što god hoćete, normalno, ako to korisničko ime već nije zauzeto. Grafičko sučelje (zapravo web strana kojom se pristupa) je dobro organizirano, bez suvišnih sadržaja, nenametljivo, a sve su opcije istodobno pristupačne. Net@address, osim osnovnih funkcija koje podržavaju svi besplatni servisi, podržava i foward servis, tako da svu poštu koju dobijete na usa.net-u možete preusmjeriti na željenu adresu. Meni se jako sviđa opcija kojom se sav spam, junk mail te različiti lanci sreće automatski uklanjaju čim stignu pa se ne morate poslije zamarati filterima.

Kao format poruke, tu je i danas neizbježan HTML (kojeg baš ne volim previše) i običan tekst i sve opcije koje se tiču toga. Znači, možemo bez problema "zakačiti" neki attachment. Kako je Net@adress jedan od najboljih takvih servisa, možete čitati i slati poštu bez pokretanja svog browsera i surfanja kroz mail, možete svoj e-mail program konfigurirati da kupi e-mail sa Net@adressa preko POP poslužitelja (pop.netadress.com) ili SMPT poslužitelja (mail.netadress.com), što rješava problem kojiput dugog surfanja ne biste li došli do svoje pošte. Da biste uopće vidjeli o čemu je riječ, odsurfajte na http://www.netadress.com i uvjerite se da je i besplatno dobro.

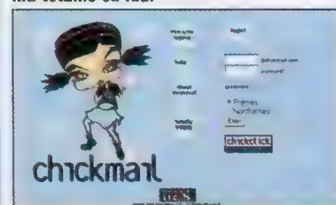


Meni baš ne izgleda 3D

Spam, junk mail...

Borba protiv različitog smeća u svijetu e-mail je stara koliko i oglašavanje na internetu. Znate ono kada vam se u mailboxu nađu silne reklame za neke gluposti, lanci sreće, ili obavijesti koje vas uopće ne zanimaju. Tako nešto je bila praksa vani, ali nisam mogao vjerovati da sam počeo dobivati junk mail od naših ljudi. Do prije par dana vladala je gužva na usenetu jer su se vodile rasprave o junku koji je stigao s Hrvatskog sportskog servera (HSS). Uglavnom, koliko znam, svi korisnici Srca su dobili po dvije mail poruke (znam jer sam i sam korisnik usluga Srca) gdje HSS hvali svoje stranice pozivajući vas da ih posjetite. Nešto o tome možete saznati ako pročitate članak u Bugu o tome, ali ako ste korisnik useneta, sigurno sto sve to već vidjeli.

Ma totalno su ludi



Najbolje, najveće, najpametnije i najjeftinije (čit. besplatne)



Skoro besplatno

Znate onu vrstu reklama gdje piše da je sve besplatno, a kada pogledate što je, vidite da je "SKORO" besplatno i da treba ipak izdvojiti neku svotu za određene usluge. Takav tip e-mail servisa je 3D mail. Makar je naplatni servis, ipak je vrijedan spomena zbog bogatstva opcija uz relativno malu cijenu od 45 $ na godinu. Za tih 45$ dobit ćete uistinu mnogo (iako su mogli ubaciti još štogod kad već toliko računaju). Dobit ćete tri e-mail adrese tipa ime@3dmail.com, ime@3dpost.com i ime@mails.net. Da ne bi bilo nismo znali, još vam daju i 3D MailBox koji ne samo da čita, piše, kupi i provjerava poštu, nego vam još pruža usluge kao spell check, adressbook, stvaranje foldera da biste lakše razvrstali pristiglu poštu, ant-spam sustav i 10 automatskih filtera. Daju vam nešto što se naziva publick folders (nešto kao naš usenet, gdje razgovarate s ostalom škvadrom s 3D maila kad je neka frka), 10 vanjskih POP računa, foward servis na 10 mail adresa, pristup preko vašeg e-mail programa, automatski servis koji šalje automatski poruke kad vas nema, tj. reply koji obavijesti ljude koji vam pišu da niste tu, listu omraženih vam osoba za koje više ne želite nikada čuti....

Uostalom, pogledajte na www.3d-mail.com što možete dobiti za svoj novac.

Pripremajući se za ovaj članak (znate, joga, sklekovi i te fore), naletio sam na jedan mail servis radi koga mi je žao što nisam žena. Znakoviti naziv je ChickMail (Chick bi mogli prevesti u žargonu kao komad) i totalno bi mi luda adresa bila nešto kao marica@chickmail.-com. Ali uglavnom, osim što me je na adresi www.chickmail.com dočekala totalno otkvačena web stranica, koja je zapravo e-mail servis, pogledao sam što ChickMail pruža. Prvo i osnovno je da je sve besplatno, a opcija je pregršt. Za pristup ChickMailu rabi se web browser jer mu tako možete pristupati iz bilo kojeg dijela svijeta i nitko vam ga ne može čitati jer je na mreži, a ne na vašem računalu. Čak i ako se nalazite u nekom cyber bircu i zaboravite se "odlogirati" za 90 minuta, ChickMail to čini umjesto vas. Na ChickMailu se nalazi address book lagan za uporabu, postoji mogućnost da ljudi kojima pišete automatski budu unijeti u nj, što pozdravljam sa smješkom na licu. Možete slati attachmente, nije problem. Onda je tu nešto što ChickMail naziva praznički odgovor, što je zapravo automatsko odgovaranje na mailove kada vas duže nema - samo recite da ste otišli i što želite poručiti ljudima. Možete namjestiti i signature koje će se stavljati na svaki vaš odlazeći mail koji napišete, a imate i dobar izbor filtera koji blokiraju nepoželjnu poštu, ma imate svega. Zato djevojke, žene, starije gospođe i svi oni koji se tako osjećaju (trebate vidjeti slike s nekih naših tuluma), navratite i otvorite poštu na ChickMailu.



Microsoft Network rides again

Prije nekog vremena, ne sjećam se točno, HotMail je kupio Microsoft. Posao koji su sklopili olakšao je džep tatice Billa za milijune dolara, ali to mu se isplatilo. HotMail je ostao na staroj adresi www.-hotmail.com, ali se pridružio MSN mreži koja, ruku na srce, nije baš popularna kako su se nadali u Microsoftu. HotmMail je uz Net-@address jedan od najboljih e-mail servisa na mreži. Kao i kod navedenog, otvaranje računa na HotMailu je puka jednostavnost, bez suvišnih pitanja koje nemaju blage veze s e-mailom. U svojoj službi HotMail se može pohvaliti spell checkerom, rječnikom, rječnikom sinonima kao posebnim opcijama, a i sve standardne su tu. Ima jedna stvar koja me čudi: prikazivanje HTML poruka kao HTML i kao običnog teksta, ali nema veze, glavno da radi. Što se tiče filtriranja, tu su strogi. Kako sami kažu, ne trpe (hotmail.tif A gdje su oblaci iz Microsofta?) junk mail niti slanje junka s njihovog servisa. Kada šaljete mail, obvezno se upisuje ime i prezime pošiljatelja i njegov IP. Najbolja mi je njihova "stroga rečenica": Ako želite anonimni račun, ne rabite HotMail. Molimo, potražite na internetu neki od takvih servisa. Ozbiljno, ozbiljno. Nažalost, s HotMaila dolazi najviše junk maila, ali ako ga dobijete, prijavite to na abuse@hotmail.com s kopijom maila i oni će srediti stvar.

Kad vrag neda mira

Po mreži se širi lančani mail sljedećeg sadržaja: ako primite mail koji u subjectu ima Jon the Crew-/for PenPals, on sadrži virus koji će vam, ako otvorite mail, obrisati sve na disku. Kao izvor informacije navode IBM koji je to baš nedavno saznano i javio ljudima. Ajde, da i to vidimo. Provjerio sam na IBM-u (ibm.gif Big daddy kaže da je sve OK), na različitim online bazama virusa, pogledao okolo i malo se raspitao, ali takvog virusa nema. Ali za svaki slučaj, ako dobijete takav mail (iskreno ne vjerujem), obrišite ga, nemojte ga otvarati. Ako ga otvorite i obriše vam disk, obvezno mi javite.



Ta-da jedan i jednini iName

Kao zaključak...

...bih trebao napisati nešto što bi vam pomoglo da se lakše odlučili i olakšate si život? Onda neću filozofirati: ako vam treba e-mail, onda je tu Net@ddress i nema daljnjeg razgovora.Ako vam pak treba foward servis, tu je iName. Oba servisa su u samom vrhu i koji god izabrali, ne možete pogriješiti. Ako želite imati neku dobru e-mail adresu, kao **mirko@elvisfan.com**, potražite nešto na internetu, sigurno ćete naći nešto za sebe.

iName

Najbolji, ali kad kažem najbolji onda to i mislim, servis za foward je iName. Kad je počinjao (naime, to je bio prvi foward servis na mreži) podržavao je više od 200 (mnogo, ha?) oblika e-mail adrese kao ime-@docotr.com i sl. fora. Danas je 10-15 takvih besplatno, dok za ostale morate iskašljati neke sitnice.Osim fowarda, iName možete rabiti i kao servis na koji primate e-mailove i kojem pristupate pre-ko interneta. Zbog njegove kvalite-te i brzine, neki od najvećih rabe njegov engine, kao što su Alta-Vista mail ili LycosMail. Danas se iName seli sa stare adrese www.-iname.com (koja je još uvijek aktivna) na novu www.mail.com, koja nastavlja posao iNamea uz mnoga poboljšanja i dodavanja novih nastavaka (sada oko 300). Ako vam se sviđaju te posebne adrese, na godinu plaćate 14.95$, a ako vam se toliko sviđa da jednostavno ne možete živjeti bez iNamea, tj. budućeg Mail.coma (mailcom.gif Stara firma, novo ime), za 23.95$ na godinu pretvarate u pravi mailbox kojem možete pristupati s vašim mail programom. Nakon toga iName se iz besplatnog foward servisa (ko-jeg rabim otkako sam priključen na internet) pretvara u najbolji mail servis koji za taj novac mo-žete naći na internetu (i šire).Ako vam treba alias adresa, pa ako vam i ne treba, iName je pravo i jedino rješenja za vas. Posjetite ga što prije.

I najveći upotrebljavaju iName

Welcome to YAHOO!

Yahoo će sve učiniti da se osjećate ugodno

Yahoo, tko još nije čuo za nj, svi znamo nalazi se na www.yahoo.com, služi kao web imenik i tražilica, počeli su objavljivati vijesti, imaju "kilu" podservisa (još nisu kao CNet, ali trude se) i uz to sve imaju i e-mail servis na mail.yahoo.com.

Kakav je? Pa nije loš, ali imam dvije zamjerke. Prva, rabi cookiese, koje ionako brišem kad god prekinem vezu s internetom jer me živcira da netko zna tko sam i koliko puta sam bio negdje. Dru-ga, morate odgovoriti na gomilu besmislenih pitanja kada otvarate račun. Ali ima on i dobrih strana: Spell checker, primjerice, vrlo kvalitetan sustav za blokiranje junk maila i ostalog smeća (inače taj filter se djeli na filter i power filter između kojih skoro nema razlike). Zgodna stvar je podsjetnik važnijih datuma (koje ste si zabilježili) koje vam onda Yahoo Mail fino pošalje na mail. Zgodno. Address book im je kompiciran, ali nakon malo muke i pronalaženja, sve se da srediti, a nakon toga radi pouzdano. Osim Yahooa, i drugi pretražitelji imaju svoje ma-il servise (Altavista, Lycos) koje možete rabiti. Oni se pretežno oslanjaju na engine nekih drugih već poznatih servisa.

A Bug's Life Special



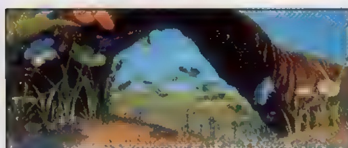
GLUMCI (GLASOVI)	*Dave Foley, Kevin Spacey, Julia Louis Dreyfus, Denis Leary*
REDATELJ	*John Lassater, Andrew Stanton*
TRAJANJE	*96 minuta*
ŽANR	*animirani / komedija*
IZDAVAČ	*Disney / Pixar (Kinematografi)*

EP MINIJATURNIH PROPORCIJA

Legendarni Walt Disney i Pixar obnovili su suradnju započetu filmom Toy Story. Pred vama je potpuno novi film u cijelosti stvoren digitalno. Koliko je tehnologija napredovala u ovih nekoliko godina, hoćemo li ovaj film ići gledati u kino samo radi efekata?

Kratko i jasno: da biste potpuno uživali u ovom filmu morate ga pogledati dvaput. Prvi put bit ćete potpuno obuzeti predivnim svijetom koji su stvorili genijalci iz Pixara i Disneyja, dok ćete tek drugi put doživjeti priču u svoj njenoj veličini. Tek nakon drugog gledanja znat ćete cijeniti svu inteligenciju i umjetnost humora i pričanja osjećajne priče... Glavni lik filma je simpatični mravac Flik (glas mu je dao Dave Foley) sa svojim ponekad preoptimističnim pogledima na svijet. Likovi su vrlo pomno razrađeni, stoga se nemojte začuditi kada se, sjedeći u kinu, poistovjetite s mravcom, skakavcem ili čak debelom gusjenicom. Naravno, sve je prekrasno, razrađeno do posljednjeg detalja. Zamjetna je svaka vlas trave, svaka kap rose. Uspoređujete li Toy Story i Bube, očigledan je skok u kompjutorskoj i softverskoj tehnologiji kojom su izrađivani. Usta i geste 3D modeliranih likova su toliko dobro napravljene da im možete čitati sa usana! Ipak, nikakva tehnologija ne može donijeti filmu bolju dinamiku i stvoriti bolju intrigu kod čitatelja od dobre priče, koju ovaj film posjeduje.

Stvaraoci filma objašnjavaju zašto su se odlučili baš na kompjutorsku animaciju za oživljavanje njihovog svijeta. J.Lasseter, režiser,






DVD PREMIJERE

Mr. Magoo

GLAVNE ULOGE	*Leslie Nielsen, Kelly Lynch, Miguel Ferrer*
REDATELJ	*Stanley Tong*
TRAJANJE	*87 min*
TIP DISKA	*SS-SL (jednostrani, jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*16:9*
IZDAVAČ	*Buena Vista (Issa Film i Video)*

Leslie Nielsen je legenda žanra ekstremnih komedija. Najnovija je napravljena po legendarnom Disneyjevom G. Magoou. Zaplet je zanimljiv, ali istodobno prilično plitak i krajnje neuvjerljiv, što je nužno za sceniranje urnebesnosmiješnih scena koje su, uostalom, razlog postojanja ovakvih filmova. Ukraden je dragulj do kojeg je slučajno došao milijunaš Magoo kojeg krivo optuže za krađu. Međutim, istodobno ga naganja plaćenica koja je ukrala neprocjenjivi dragulj i želi ga natrag. Iz zbrke u koju se uvalio lakovjerni i kratkovidni milijunaš mogu ga izbaviti samo njegov nećak Waldo i mali buldog Angus. Ovakav film valja gledati bez nekakvih posebnih očekivanja. Treba vas nasmijati i u tome uspijeva.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Slabo, interaktivni meniji s pristupom željenim scenama.

Spy Hard

GLAVNE ULOGE	*Leslie Nielsen, Nicolette Sheridan, Andy Griffith*
REDATELJ	*Rick Friedberg*
TRAJANJE	*81 min*
TIP DISKA	*SS-SL (jednostrani, jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*16:9*
IZDAVAČ	*Buena Vista (Issa Film i Video)*

Za ovaj mjesec pripremili smo vam još jednan iznimno zabavan film s Nielsenom u naslovnoj ulozi. Ovaj put bit će to parodija na špijunske filmove, poglavito 007. Leslie Nielsen je Dick Steel, supertajni agent WD-40 koji ništa ne prepušta slučaju. Vratio se njegov veliki neprijatelj General Rancor koji prijeti uništiti svijet razornom raketom i kćer Dickove nekadašnje ljubavi (tajne agentice). U filmu ćete vidjeti scene iz brojnih akcijskih filmova nastalih posljednjih nekoliko godina, od Pulp Fictiona preko Istinitih laži do Nemoguće misije. Možda najbolji film s Nielsenom ikada snimljen. U svakom slučaju, prava poslastica svakom ljubitelju parodije. Nezaboravna je naslovna pjesma koju izvodi Weird Al Yankovich, naš omiljeni redakcijski pjevač.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Ništa, ZILCH, slabo. Osim, naravno, već uobičajenih podataka o produkciji i interaktivnog pristupa scenama.

Grosse Pointe Blank

GLAVNE ULOGE	*John Cusack, Minnie Driver, Dan Aykroyd Hank Azaria*
REDATELJ	*George Armitage*
TRAJANJE	*107 min*
TIP DISKA	*SS-SL (jednostrani, jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*16:9*
IZDAVAČ	*Buena Vista (Issa Film i Video)*

Već iz naslova jasno je da je riječ o inteligentnom filmu. Sam naslov putpuno je nemoguće prevesti jer se u duhu engleskog jezika može prevesti i shvatiti na desetak načina. Domaći prijevod je s obzirom na tu činjenicu zadovoljavajući -





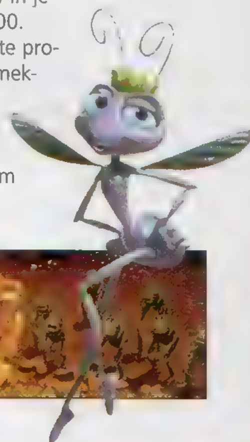
objasnio je kako su insekti sa svojom konstitucijom, prekrasnim teksturama, prozirnim krilima, a i radi brojnih drugih elemenata, idealni za kompjutorsko animiranje. Također, tu je i svijet u kojem obitavaju, isti kao naš, a opet u ovom filmu toliko različit. Nije im želja bilo postići morfološki (krivi broj nogu kod nekih buba) i vizualno realan svijet, nego svijet do određene mjere karikiran i vizualno dopadljiv. Po običaju, glasove likovima u filmu posuđuju poznate zvijezde show-businessa. Kevin Spacey (Usual suspects, Outbreak, LA

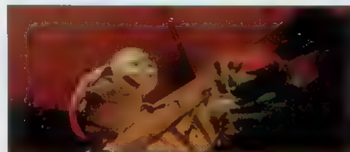


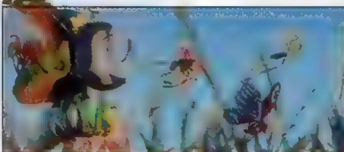
Confidential) pomoći će vam da doživite zlobnog skakavca, Julia Louis Deyfus (Elaine Bennes iz serije Seinfeld) posuđuje glas princezi ATTE. Posebno bismo željeli istaknuti velikog komedijaša Denis Learyja (Demolition Man, Opasni taoci, Small Soldiers, Wag The Dog) koji je dao glas Francisu, a o kojem ćete čuti još mnogo jer mu je karijera u uzlaznoj putanji.

Kompjutorska tehnologija galopira naprijed otvarajući mnoge nove mogućnosti filmašima, koji ih svesrdno prihvaćaju. Stvaralački tim filma imao je na raspolaganju 10 puta veću procesorsku snagu nego kod stvaranja Toy Storyja. Na raspolaganju je bilo otprilike 1000 ultrabrzih procesora u prostorima Pixar Studija u San Franciscu, od milja nazvanima Render Farma. Samo je renderiranje četiri puta ubrzano. No, animatori su otprilike isto toliko puta zakomlicirali stvar podignuvši kvalitetu produkcije. Najkompleksnije scene filma renderirale su se i 100 sati po sličici, a "prosječna" sličica iscrtavala se 15 sati. Nemojte zaboraviti da su u jednoj sekundi 24 sličice, a u cijelom filmu (96 min) ih je otprilike 14 000. Nikako nemojte propustiti ovo remek-djelo animacije i filmske produkcije, uskoro u vašem kinu!

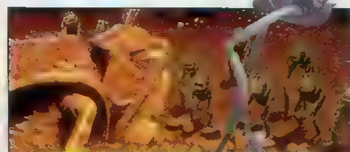
Na DVD-u Regija 1 od 20.4.1999.











Plaćenik. Žanrovski je film rijetki spoj inteligentnog humora i na momente iznimnog nasilja. Život ubojice pokušava dočarati kao život svakog drugog čovjeka s običnim problemima kao što su hoće li ići ili ne na obljetnicu mature u rodni grad. Zaplet je izgrađen na činjenici da Cusack ne želi pristupiti novoosnovanom sindikatu ubojica za koji ga vrbuje njegov bivši partner, Aykroyd. Gledamo svijet očima Martina Blanka kojem se dogodila zanimljiva inverzija shvaćanja stvarnosti. Ubijanje mu je postala svakodnevnica i on se otuđio od stvarnog svijeta. Radnja filma većinom se odvija u rodnom mu gradiću Grosse Pointeu, gdje Blank na nagovor psihoterapeuta dolazi na obljetnicu mature i, usput, obaviti jedno ubojstvo, no stvari doživljavaju zanimljiv preokret kada sretne bivšu ljubav (Minnie Driver...). Posebna je pozornost posvećena detaljima, stvarajući savršeno uvjerljive situacije s kojima se gledatelj može poistovjetiti.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Standardno, interaktivni pristup scenama te podaci o glumcima i produkciji.

Društvo mrtvih pjesnika

GLAVNE ULOGE	*Robin Williams, Ethan Hawke*
REDATELJ	*Peter Weir*
TRAJANJE	*128 min*
TIP DISKA	*SS-SL (jednostrani, jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*16:9*
IZDAVAČ	*Buena Vista (Issa Film i Video)*

Ovaj gotovo legendarni film pojavio se i na DVD-u. Vidjet ćete kako se kroz film mijenja percepcija mladića kojima novi profesor poezije (Williams) otvara životne vidike pokušavajući ih naučiti kako uživati u svakom danu! "Carpe Diem!" Williamsove nekonvencionalne metode poučavanja odobravaju svi učenici, no kada ostali učitelji shvate o čemu je riječ, počinju problemi koji završavaju tragedijom. Ovaj film nevjerojatno je snažnog emocionalnog naboja. Samo gledanje filma potaknut će vas da razmislite o životu i svojim dosadašnjim navikama - treba živjeti punim životom svaki dan jer je svaki dan, baš kao i život, jedinstven i valja ga iživjeti do kraja.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Uobičajeno, podaci o produkciji filma i interaktivni pristup scenama.

Disney na videu

24. veljače, u Zagrebu, domaći distributer Continental film najavio je distribuiranje animiranog videoprograma Walta Disneyja na hrvatsko tržište. U restoranu Paviljon, brojnim se okupljenim novinarima i poslovnim partnerima obratio i generalni direktor Enver Hadžiabdić najavivši izlazak po dva Disneyjeva crtića svaki mjesec. Disneyjevi crtići u cijelom svijetu već 60 godina uveseljavaju gledatelje od 7 do 77 godina. Znak "Disney" jamstvo je iznimne animacije, priče i pjesme, savršenstva filmske iluzije nastalog na temelju desetljeća iskustva u stalnom postavljanju novih, sve viših i viših umjetničkih standarda u svim aspektima. Glasoviti "Kralj lavova" prodan je u svijetu u 56 milijuna primjeraka, a bio je iznimno popularan i u obliku kompjutorske igre. Continental film će od ožujka početi s distribucijom Herkula, Male sirene, Aladina i malih pataka Hinka, Dinka i Vinka te njihova ujaka Tvrdice McTwrdog. Nema sumnje, Disneyevi će crtići obradovati brojnu djecu i njihove roditelje.



Ivor Šiber i direktor Continental filma Enver Hadžiabdić

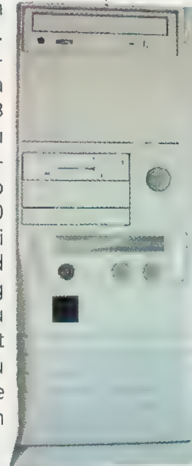
Sve što smo ikada željeli od osobnog računala...

Pentagram Pentium 2 Deschutes 350 MHz

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Zaigrani kakvi jesmo, nikad ne odbijamo ponudu domaćih prodavača računala da procijenimo nabrijanu konfiguraciju koju oni smatraju snom svakog igrača. Ne oklijevajući, bacismo se na igranje novih igrica i gledanje novih filmova na računalu snova. Ah, težak li je život Hackerovih recenzenata... Nakon iscrpnih provjera testnog računala (čit. nakon sati i sati igranja), moramo priznati da je Pentagram ovaj put sastavio vrhunsku konfiguraciju!

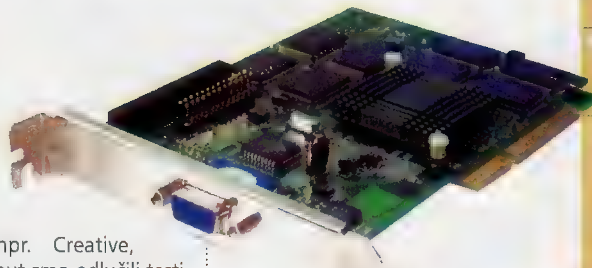
Izvanjski pogled na računalo ne daje ni naslutiti snagu koja se krije unutra. Sve su komponente iznimno uredno složene unutar vrhunskog *midi tower* Macase kućišta čije su glavne odlike robusnost i čvrstoća. Na njegovom stražnjem dijelu viri željezni ring na koji se može staviti lokot i tako onemogućiti znatiželjnicima čeprkanje po računalu. Genijalna stvar! Za ovakvu kvalitetu izrade isplati se platiti malo više. Kućište ima 3 mjesta za 5.25" uređaje, a ono vršno je popunjeno odličnim novim Toshibinim 4.8x/32x DVD čitačem. Tri su mjesta i za 3.5" uređaje i jedno je popunjeno sa 8,4 GB IBM-ovim diskom Titan. Riječ je o vrhunskom IDE UDMA-2 disku maksimalnog teoretskog prijenosa od 33,3 MB/s. Disk se vrti na 5400 rpma. Već dulje vrijeme IBM je na glasu kao najbolji proizvođač čvrstih diskova. Ako je suditi po našim iskustvima s diskovima najnovije IBM-ove porodice Titan, IBM neće biti tako skoro nadmašen. Drugo 3,5" mjesto zauzima klasični Teacov 3.5" floppy disk. Čini se da su propali pokušaji zamjene stare i nepouzdane diskete novijim i daleko naprednijim (i naravno skupljim rješenjima), barem kod kućnih računala. Očigledno je već pri prvom pogledu na unutrašnjost računala koliko je truda uložio Pentagramov servis u slaganje ovog računala. Sve su žice na svom mjestu, k tome su i uredno "zakvačene" plastičnim spajalicama međusobno i za kućište. Gotovo su sva nova računala sastavljena od komponenti po ATX standardu koji se razlikuje od starijeg AT standarda po drugačijem rasporedu elemenata na matičnoj ploči, drugačijem napajanju matične ploče te presloženom stražnjem dijelu računala. Kao standardna, u vrhunskim konfiguracijama nametnula se Asusova P2B BX matična ploča, koju nalazimo i u ovom računalu, a na nju je utaknuto 128 MB ultrabrze PC 100 memorije, što će zadovoljiti svaku igru, pa čak i Blood 2, trenutačno najvećeg potrošača memorije među igrama. Procesor ovaj put kuca 350 milijuna puta u sekundi (350 MHz). Riječ je o najslabijem Intelovom Pentium 2 Deschutes procesoru. Neka vas ne zavara ovo "*najslabijem*" jer od njega su brži, ali i dosta skuplji, samo Deschutes na 400 i 450 MHz te Xeon na 450 MHz. Imajte na umu da procesori ove porodice rade na taktu sabirnice od 100 MHz, što uvelike ubrzava komunikaciju na relaciji procesor-memorija, a time i cjelokupan rad računala. Ovaj je procesor znatno brži od Celerona A na 300 i 333 MHz, kao i od Klamatha na istim frekvencijama. Ni u jednom trenutku nismo osjetili nedostatak procesorske snage. Sve igre na kojima smo testirali računalo radile su i više nego prihvatljivo uz maksimalan broj detalja, a multitasking između 4-5 otvorenih programa glatko se odvijao. Grafički nas je podsustav ovog računala malo zbunio. Naime, u njem smo našli dva vrhunska 3D ubrzivača! Ulogu glavne 2D/3D grafičke kartice preuzima Asusova Riva TNT u inačici sa 8 MB SGRAM memorije koja nudi vrhunske performanse i umjerenu cijenu. Vjerujem da mnoge od vas muči pitanje kakva je razlika u brzini Riva TNT kartica sa 8 i 16 MB memorije. Načelno, ona i nije toliko zamjetna, iznosi oko 10% ali samo



Kako se Banshee nepoznatog imena nosi s velikima?

Innovision Voodoo 2 Banshee

[illegible]	Innovision
[illegible]	Info-Gama (tel. 3098-302)
[illegible]	732 kn (AGP), 798 kn (PCI)
[illegible]	•Cijena •2D i 3D performanse
[illegible]	•AGP 1X, ne podržava 32 bpp renderiranje •ne dobijate igricu uz nju
[illegible]	Nije najbrža, nije najbolja po performansama, ali je u samom vrhu; ne zaostaje mnogo ni cijenom! Visok stupanj kompatibilnosti u igrama i odlične performanse!



TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Tijekom prošlih mjeseci potpuno nam se promijenio stav o Voodoo 2 Banshee temeljenim grafičkim karticama. Na početku su nam bile krajnje odbojne te na neki način zasjenjene izlaskom TNT-a. Driveri su bili bugoviti, a otkrivši prekrasno 32 bpp renderiranje kakvo daju kartice tipa G200 ili Riva TNT, bilo nam je teško vratiti se na 16 bpp-a Bansheea. No kako je vrijeme prolazilo, isplivale su njegove prave vrijednosti. Na većini računala Banshee i TNT imaju slične performanse, ali se ne smije zaboraviti da je Banshee gotovo 30% jeftiniji. Smatramo da su Banshee temeljene kartice trenutačno Best-Buy, pravo rješenje za sve one koji nadograđuju računalo u kojem imaju neku staru S3 Virge, Trio 64 ili sličnu karticu. Do sada smo na tržištu imali ponudu Banshee kartica poznatih proizvođača (npr. Creative, Asus i sl.), ovaj put smo odlučili testirati Banshee relativno nepoznate tvrtke na našim prostorima - Innovision. Na test smo dobili AGP i PCI inačicu kartice, obje sa 16 MB SGRAM-a. PCI inačicu će znati cijeniti vlasnici slabijih Pentium računala čije matične ploče nemaju AGP utor. Banshee kartrice kompatibilne su s Glideom i Direct3D-om, baš kao i ostale 3Dfx-ove kartice. Iako se Glide polako gasi kao standard, prepuštajući tržište Direct3D-u, još uvijek postoje igre koje su ubrzane samo preko njega. Kartice smo rabili desetak dana i evo što smo zaključili. Rad s prozorima je iznimno brz i ugodan zahvaljujući visokim podržanim osvježavanjima monitora i dubini boje. Driveri su iznimno stabilni. Kartica, naime, rabi referentne 3Dfx-ove drivere. Ovaj Bamshee nimalo ne zaostaje po perfomansama za karticama razvikanih proizvođača. Jedina stvar koja će odvratiti pogled potencijalnog kupca s Innovisionovog modela na, primjerice, Creativeov su ušminkaniji driveri i već legendarni najbundliraniji naslov u povijesti igara, Incoming. Kartica za svaku preporuku, i za slabija i za jača računala.

REZULTATI TESTIRANJA:

Test konfiguracija	Pentium 2 266 (128 MB)
3D Mark Index (640x480x16 bpp)	2091

kod baratanja sa više od 6-8 MB tekstura po sceni. Također, iskoristili smo priliku i usporedili razliku u brzini SDRAM i SGRAM memorije. Skuplja SGRAM memorija je možda 5% bolja od SDRAM-a. Napominjemo da je ovo naša procjena, utemeljena na rezultatima Benchmark programa 3D Mark. Rabili smo Elsa Erazor 2 grafičku karticu sa 16 MB SGRAM-a. Na Rivi TNT smo igrali, i oduševili se, Dethkarz, Tonic Trouble, Quake 2, Blood 2... Osim Rive TNT, u testiranom računalu je i Voodoo 2, i to u Diamondovoj izvedbi sa 12 MB memorije. Voodoo 2 je još uvijek potreban za ugodno (3D ubrzano) igranje računalnih igara s Glide 3D podrškom. Iako je i više nego dobro imati obje kartice u računalu, jer daju najbolje iz sva 3 svijeta 3D ubrzanja (Direct 3D, Glide, Open GL), držimo da će si rijetko tko moći priuštiti takav luksuz. I Unreal, i Klingon Hnonur Guard i, možda, Need For Speed 3 bili su nam još uvijek igriviji s Voodoo 2 karticom. Inače, otkako su nas nove 3D kartice razmazile svojim 32 bpp renderiranjem, s gnušanjem gledamo parazitske grafičke uzorke koji kod Voodoo 2 kartice nastaju višeprolaznim renderiranjem scena, što je najzamjetnije kod eksplozija, različitih čestičnih efekata, dima, magle i sl. Sljedeće iznenađenje bio je hardverski Mpeg-2 dekoder. Riječ je o PCI kartici Quadrant Cinemaster koja pretvara vaše računalo u odličan DVD player, iskoristiv kao srce sustava kućnog kina. Na njem nalazimo klasični kompozitni videoizlaz, S-Video izlaz, SPDIF izlaz za spajanje na vanjski Dolby Digital dekoder te mini-jack stereo izlaz (identičan onima na zvučnim karticama.). Za uživanje u DVD-u, znači, nema potrebe za zvučnom karticom! No, kako ćete vjerojatno htjeti gledati filmove i na monitoru, postoji više načina za spajanje Cinemastera na zvučnu karticu, u ovom slučaju Creativ Labsov temeljni SB16 p'np model. Prvi je interno spajanje Cinemastera na AUX ulaz SB 16-ice (na identičan način kako se spaja CD-čitač, a omogućava vam reprodukciju CD-audio glazbe na računalu). Ako vam pak zvučna nema internih ulaza, možete jednostavno audio-out Cinemastera spojiti na Line-In zvučne kartice. Inače, uživali smo gledajući neke od najnovijih DVD filmova što su ih uvezli Issa Film i Video, Đavolji odvjetnik, Sfera, Beetlejuice. Od komponenata unutar kućišta valja spomenuti i odličan US Robotics V90 modem. Monitor koji dolazi uz opisnu konfiguraciju je Philipsov 15" model s ugrađenim mikrofonom i zvučnicima, odlične kvalitete prikaza i, vjerujemo, još uvijek zadovoljavajuće površine ekrana za ugodno igranje.



Različiti

Pentagram Ecom (tel. 61 916 94)

16225 kn

• DVD dekodiranje
• 3D performanse

• cijena

Računalo koje nas nije nijednom iznevjerilo. Astronomska cijena bit će malčice umanjena štednjom u nekim aspektima, npr. stavljanje jednog 3D ubrzivača umjesto dva

REZULTATI TESTIRANJA:

	Voodoo 2 Banshee 16 MB	Diamond Voodoo 2 12 MB	Asus Riva TNT 8 MB
3DMarka (640x480 16bpp)	2098	2440	2380

TV na monitoru...

Hauppage WinTV

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

TV kartice postoje već prilično dugo na PC tržištu. No oduvijek su smatrane relativno ezoteričnim dodatkom na bilo koju PC konfiguraciju. Oni TV tuneri kojih se sjećam bili su ogromne ISA karte koje se jedva moglo ugurati u AT kučište zbog rasporeda elemenata na matičnoj ploči. Stvari su se dosta promijenile.

Na testiranje smo dobili nove Hauppageove modele TV i TV/FM tunera, te daljinski za iste. Riječ je o PCI karticama normalne veličine koje će se bez problema ulogorit u bilo kojoj AT/ATX matičnoj ploči. Po vašim pismima, zaključujemo da su vam TV kartice prilična nepoznanica. Ova kartica vaše računalo nadograđuje na pravi funkcionalni odličan televizor (i radio prijamnik). Uz mali dodatni trošak, možete si uvelike povećati komfor kupivši daljinski namijenjen upravo ovim karticama. Softver koji dolazi uz njih omogućava vam gledanje TV programa unutar prozora (koji po želji možete skalirati do veličine od čak 1280x1024) ili razvučeno preko cijelog ekrana u rezoluciji od 640x480 ili 800x600, koju odabirete po želji. Spojivši karticu na sobnu antenu bez pojačala, automatski pretraživač kanala našao je četiri programa (HTV 1, 2, 3 te OTV). Slika je bila prilično dobre kvalitete, no tek ugađanjem antene za svaki program posebno postigli smo najbolje rezultate. Zanimljivo da oba tunera daju stereo zvuk visoke kvalitete.



Mogućnosti TV prijamnika na PC-ju su ogromne, samo treba isprogramirati prave upravljačke programe. Zgodna stvar je mozaično prikazivanje svih upamćenih programa, i to na način da se naizmjence obnavlja sličica po sličica. Programi koje dobivate s karticom omogućuju vam snimanje slika iz programa pa čak i cijelih video sekvenci, čija kvaliteta uvelike ovisi o kvaliteti vašeg računala (memorija, procesor, brzi hard disk). Nijedan TV prijamnik nije potpun bez mogućnosti pregledavanja teleteksta.

Hauppage

Omnia (tel. 6195 174)

987 kn (1176 kn sa FM tunerom) + 189 kn (daljinski)

• gledanje TV-a na monitoru, odlično za one s malo prostora

• Lošija kvaliteta slike nego na TV u

• Zanimljiv multimedijalni dodatak vašem računalu, uz novi daljinski - odlična stvar za sve couch potatoe...

Programčić koji služi za to je iznimno brz i prilagodljiv, i kvalitetom šiša većinu televizora za nekoliko duljina. Nažalost, nismo ga uspjeli kontrolirati pomoću daljinskog. Kartica ima kompozitni i S-Video ulaz, što omogućava spajanje video rekordera, DVD playera, kamere ili nečeg četvrtog na karticu te gledanja kao na TV-u. Kao kod prvog televizora.

Sve u svemu, riječ je o odličnom dodatku za računalo prihvatljive cijene koji ćete pogotovo znati cijeniti imate li prenatrpanu sobicu ili ste, recimo, student koji živi u studentskom domu...

Bilo je i vrijeme...

ATI XPERT 128GL

Ekskluzivno, po prvi puta u Hrvatskoj predstavljamo vam Rage 128 tehnologiju utjelovljenu u temeljnoj Ati Rage Xpert 128 GL kartici. ATI je malo posustao posljednjih mjeseci no ovom se karticom vraća na tron, ruši neke dosadašnje mitove, i ozbiljan je konkurent Rivi TNT. Je li TNT ostao kralj, i zašto 3Dfx laže? Pročitajte...

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Tijekom prošlih nekoliko godina kompanija smještena u kanadskoj provinciji Ontario ostvarila je golem rast i napredak! Udio u tržištu veći im je od bilo kojeg drugog proizvođača. No, u posljednjih 18 mjeseci tržište je doživjelo drastične promjene glede rasta performansi i ATI je od predstojeće propasti, koja bi mu se dogodila da je nastavio živjeti na staroj slavi, izvukao ovaj novi proizvod... Već dugo nije ATI imao pravu grafičku karticu za kojom bi se svi otimali. Bilo je tu različitih All In Wondera i sličnih čuda no nijedan nije nudio ono glavno svakom igraču – vrhunsku kvalitetu 3D prikaza i performanse istog ranga. Upitno je čak, po nama, jesu li ikada imali pravi 3D akcelerator na tržištu... Rage I. i II. bile su kartice u rangu Virgea, samo s nešto boljim driverima. Rage Pro pak bio je spor i imao je dosta problema s kompatibilnošću u igrama. ATI se vratio i konačno opravdao svoj golemi udio u tržištu. Novi Rage 128 čip trenutačno je nešto najnaprednije što u svijetu grafike na PC-ju i Macintoshu postoji. Riječ je o vrhunskom, iznimno brzom čipu izgrađenom u 0.25 mikronskoj tehnologiji, s podrškom do 32 MB memorije. Zanimljivo je da je S3 prvi izbacio na tržište 0.25 mikronski čip, no Savage 3D ubrzo je zaboravljen... Na testiranje smo dobili osnovnu karticu iz linije proizvoda temeljenih na Rage 128GL čipu, Xpert 128GL sa 16 MB SDRAM-a. Dok ovo čitate, na našem su se tržištu već zasigurno pojavile i Magnum i Fury verzije ove kartice koje se od ove temeljne kartice iz Rage linije razlikuju po količini memorije i video opcijama. Sirove performanse u igrama uspjeli smo prilično točno procijeniti... Odmah na početku, pri preuzimanju kartice od domaćeg zastupnika, iznenadila nas je cijena - niža je od većine cijena TNT kartica prisutnih na našem tržištu. Sama kartica dolazi u OEM pakiranju i, osim antistatičke vrećice, dobivate još samo CD s driverima.

GRAPHICS BY ATi rage 128

TEXTURE FILTERING

Iako je na samom čipu ugrađeno dekodiranje DVD Mpeg 2 signala, kako bi kartice što prije bile isporučene, isti se ne nalazi na CD-u s driverima. Prema informacijama koje smo uspjeli dobiti, dotični program uskoro će biti dostupan na ATI-jevim stranicama za download, i bit će besplatan, za razliku od onog potrebnog za dekodiranje DVD-a pomoću starijih ATI-jevih kartica! Ostale kartice iz Rage linije imat će bundle s igricama, pa čak i DVD-om.

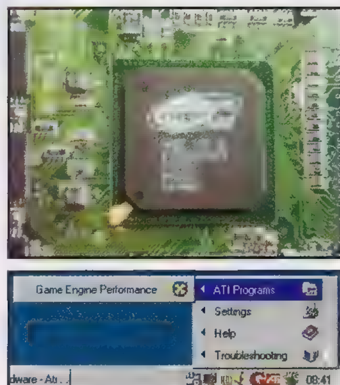
DETALJNA ANALIZA

Iscrpnu analizu ovog pravog dragulja od hardvera počeli smo izvana. Jasno je uočljivo mjesto na koje dolazi svojevrsna daughterboard kartica koja omogućava ostalim Rage 128 karticama video in/out funkcije. Kartica je prilično mala, pogotovo uspoređujemo li je s nekom od Voodoo 2 kartica koje su pak pretrpane čipovima. 16 MB SDRAM memorije je Samsungovo, i to brzine odziva od 8 ns. Inače, i grafički engine i pristup memoriji su 128-bitni! Sam čip prilično je tanak i malen, što valja zahvaliti 0.25 mikronskoj arhitekturi u kojoj je izgrađen. Manja mikronaža znači manje zagrijavanje, tako da na čipu nema pasivnog hladnjaka, što ostavlja dovoljno prostora freakovima kojima nikad dosta brzine za overclockanje, koje bi moralo biti stabilno uz dodatni hladnjak, bilo pasivni, bilo aktivni! Sama instalacija kartice prolazi iznimno glatko, a uz programsku podršku kartici instalira se intuitivna help aplikacija. Osim drivera, ponuđena vam je i instalacija demonstracijskog programa koji pokazuje mogućnosti ove kartice u punom joj sjaju! Ovo nikako nismo mogli zaobići jer smo ranom inačicom istog pasli oči na Infu. U kvalitetu ćete se uvjeriti kažem li vam da su tvorci dotičnog programeri 3D Forge, tj. ekipa koja stoji između najboljeg Benchmark programa za igrače svih vremena, 3D Marka. Nakon instalacijskog restartanja sustava, u tray će vam se ugnijezditi ATI-jeva ikonica iz koje se granaju prečice do postava kartice. Advanced Display Properties Tab proširit će vam se dodatnim opcijama koje uključuju mijenjanje veličine i položaja slike na ekranu, osvjetljenje, kontrast, korekciju svake boje posebno itd. Za oko nam je zapeao programčić koji optimizira postave kartice da bi što bolje radila, bilo sa Quake 2 (GL) baziranim igrama ili Direct 3D igrama. Za standardni rad u Windowsima proizvođač preporučuje isključenje obiju opcija. Iako nismo uspjeli iskopati o čemu je ovdje riječ, nagađamo da se optimiziraju neki hardverski postavi kartice koji kompromitiraju stabilnost radi što boljih performansi u igrama. Da vam iskreno kažemo, dobitak je mizeran,

Ati Rage 128 Demo

Kako bi svojim vjernim kupcima uljepšali prve trenutke provedene s novom karticom, na CD s driverima stavljen je i posebno izrađen tehnološki demo Rage Dawning. Riječ je o vrhunskom grafičkom uratku koji donosi sve moderne tehnike prikaza grafike i zaokružuje ih u pravu vizualnu poslasticu. Između ostalog, ovaj program pomoći će vam kada budete htjeli zadiviti prijatelje...

MATERIAL DEMO
texture & bump map

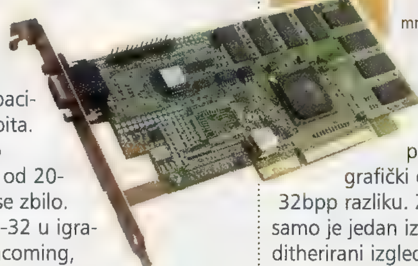


možda 5% u najboljem slučaju. 3D dušama među vama koje se svakodnevno služe programima tipa 3D Studio Max mnoogo će značiti potpuna OpenGL podrška Ati Rage 128 linije kartica (kako u Win9X, tako i u Win NT!). Ovo znači i punu i odličnu podršku igrama temeljenim na OpenGLu, konkretno Quake 2 grafičkom engineu. Također, prema programerima Id Softwarea, Rage 128 čip je izbor nove Quake 3 Arene, i na Macintoshu i na PC-ju. Sve napredne (a i one starije) Direct 3D funkcije su ovdje, što bi značilo 100% -tnu kompatibilnost s Direct3D naslovima. Multitexturing i AGP2X podrška već su standard koji ne treba posebno isticati, smatramo. Filmofili će znati cijeniti DVD dekoder (čiju kvalitetu ćemo ocijeniti kada dobijemo odgovarajući softver). 2D grafika na Rageu je brza te je kvaliteta slika izvrsna. Ovo će pogotovo znati cijeniti vlasnici 21-inčnih monitora koji su zasigurno primijetili očajnu kvalitetu prikaza TNT kartica pri ogromnim rezolucijama u 32 bpp (1600x1200). Velika količina memorije dopušta astronomske rezolucije (1920x1200) uz još astronomskije dubine boje. Zanimat će vas da se ne planira PCI verzija kartice. Najbliže što će ova kartica doći PCI-u je Macov PCI-66. Naravno ove kartice neće biti iskoristive na PC računalima sa PCI slotovima.

BROJKE NE LAŽU

Nakon iscrpnog testiranja, koje se sastojalo od napornog pokretanja nekolicine benchmark programa i danonoćnog igranja omiljenih 3D igrica, došli smo do sljedećih zaključaka. Što se tiče 16bpp renderiranja, Rage 128 je malo slabiji od Rive TNT, ali daleko stabilniji! Dok su nam se Rive svako malu rušile iz ovog ili onog razloga, Rage 128 je krotko radio cijelo vrijeme testiranja, s minimalnim brojem rušenja, otprilike trostruko manjim nego kod raznih Bansheea ili TNT-a. Splet okolnosti, sreća, ili jednostavno kvalitetno napisani driveri? Bit će da je ovo treće jer su isti odgodili izlazak kartica na tržište otprilike 2 mjeseca!

Karticu smo iskušali na nekoliko različitih procesora i zadovoljno zaključili da čak i na slabijim procesorima (P2 233, 266, Celeron) kartica pokazuje odlične rezultate (oko 30 fpsa u višim razlučivostima Quake 2 temeljenih igara). No, tek kada ATI-jevku poduprete s jačim procesorom, u našem slučaju dvojkom na 400 MHz i CeleronomA overclockanim na 450, svjedočit ćete zvjezdanim performansamsa ove kartice. Pravi skok nad svim trenutačno postojećim na tržištu Rage 128 čini kada igrice prebacimo u 32 bita. Očekivano usporenje od 20-50% nije se zbilo. Razlika 16-32 u igrama tipa Incoming, Unreal i sličnima koje ovu naprednu tehnologiju podržavaju bila je unutar 5%, tj. nekoliko fpsa, u praksi neprimjetnih! Čini se da su glasnogovornici 3Dfxa ipak lagali kad su novinarskom svijetu predstavljali "budućeg 3D kralja, Voodoo 3 kartice" rekavši da je 32bpp renderiranje nepotrebno te da samo ubija performanse. Bah, 16-ica će im biti nesretan broj, bilo zbog ograničenja memorije, bilo zbog ograničenja bita po pixelu. Nemojte se zavaravati i smatrati da



[illegible]	Ati Technologies
[illegible]	Formel
[illegible]	887 kn
[illegible]	•brzo 32 bpp renderiranje, kartica izbora Q3 programera, cijena, kvaliteta prikaza, stabilnost, driveri.
[illegible]	•dugo smo je morali čekati.
[illegible]	Izvrstan proizvod koji će se u kratkom vremenu uglaviti u mainstream domaćeg računalnog tržišta i postati mnogima kartica izbora.

je 32bpp renderiranje nebitna stvar. Iznimno zorno vam priloženi 3d Forgeov grafički demo prikazuje 16-32bpp razliku. Za igre budućnosti samo je jedan izbor, 32 bita ili ružni ditherirani izgled a'la 16bpp Voodoo 3.

I tako, iako ATI nije prešišao sve protivnike za red veličine, stvorio je odličan proizvod koji će, mišljenja sam, ubrzo postati rašireniji od TNT temeljenih proizvoda. Htjeli vi to ili ne priznati (misli se na vlasnike TNTa...), Rage 128 je napredniji proizvod. Odlično 2D/3D rješenje koje će se ugnijezditi u mnogim konfiguracijama. Očekujte detaljne opise ostalih proizvoda Rage 128 proizvodne linije u sljedećim brojevima Hackera.

Može i šesterostrukom brzinom...

TEAC CD-R 56S

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

I Teac se pridružio skupini kompanija koje su probile magičnih 600 kb/s 4x brzinskih CD snimača, izbacivši snimalicu koja je u stanju snimati brzinom od 900 kb/s, tj. 6x, temeljnom brzinom CD čitača. Što je sa stabilnošću, kvalitetom i uspješnošću snimanja.

Teacova se snimalica na računalo spaja preko SCSI-2 sučelja. Za potrebe testiranja rabili smo odličan i jeftin Tekramov SCSI-2 kontroler. Ako imate samo jedan SCSI uređaj, instalacija je jednostavna, no ako ih je više u računalu, morat ćete se malo poigrati terminiranjem i određivanjem ID broja pojedinog uređaja. Zapravo, nije ni potrebno instalirati nikakve upravljačke programe jer su dostatni oni koji dolaze s operativnim sustavom (Windows 98 u našem slučaju). Imajte na umu da uz CD pisač ne dobijate program za snimanje, tako



da bez kupnje istog ne možete snimati CD-e, nego ćete vašu skupoplaćenu pržilicu moći rabiti kao odličan SCSI-2 24x brzinski CD čitač (2,8-3,6 MB/s). Za testiranje snimanja uporabili smo Adaptecov Easy CD Creator, i to verziju 3.5B, za koju zakrpu možete skinuti sa www.adaptec.com, a bez koje program ne prepoznaje CD snimač. CD-snimač se pokazao iznimno uspješnim, sa 100%-tnim je uspjehom snimio 15-ak CD-a dok je bio kod nas na testiranju. Što dobijate brzinom od 6x? To odgovara prijenosu podataka od 900 kb/s, omogućujući snimanje kompletnog CD-a (74 min, tj. 650 MB) za kojih 13 minuta uključimo li u proces i stvaranje TOC-a i pripremu datoteka za snimanje. Kako bi se osiguralo konstantno snimanje, u snimač je ugrađen međuspremnik za podatke (buffer) od 2 MB, što

[illegible]	Teac
[illegible]	Info Gama (3098-302)
[illegible]	3120 kn (SCSI-2 360 kn)
[illegible]	•brzina snimanja •brzina čitanja
[illegible]	•Nema bundlirani program za snimanje, nego ga kupujete odvojeno
[illegible]	Nakon što su se neko vrijeme proizvođači CD-R-ova zadržali na 4X pržilicama, ove zime je stvar eksplodirala. Teac se uspješno pridružio u klub kompanija koje u ponudi imaju CD snimač brzine snimanja veće od 600 kb/s

je dostatno da snimač nastavi snimanje dođe li do prekida toka podataka s harda ili drugog CD čitača na kakvih 2 sekunde, što je u 95% slučajeva dovoljno. Čitač ima malo drugačiji dizajn od prijašnjih, a na prednjoj strani velikim slovima piše 6X - da ne bi bilo greške... Tehnologija napreduje te ne sumnjamo da će se uskoro pojaviti i 8X Teacov snimač koji će moći parirati onom Plextorovom (8/20) snimaču.

ŠTO JE KUĆNO KINO?

Mnogi od vas javljaju nam se pitajući što je to kućno kino i koje su temeljne stvari potrebne za njegovo postavljanje. Riječ je jednostavno o prostoru koji je posebno sređen da bi vama i vašim prijateljima što više poboljšao doživljaj gledanja filmova. Ipak, još neke stvari valja uzeti u obzir...

Prva i osnovna stvar kod poboljšavanja izvora zvuka u vašem AV sustavu je posjedovanje stereo izvora. To može biti stereo TV prijamnik, DVD player ili Hi-FI videorekorder (ili možda laserdisc). Također, treba vam i adekvatno ozvučenje. Za ulazak u sferu kućnog kina dovoljno je spojiti sve to na stereo liniju, no za pravi kino doživljaj valja imati 5 (tj. 6) zvučnika raspoređenih u prostoru za gledanje prema određenim zakonitostima: prednji i stražnji par zvučnika, centralni zvučnik i subwoofer kanal kome su dodijeljenje najdublje bas frekvencije. Postoje određene razlike između višekanalskih zvučnih standarda, o kojima ste mogli pročitati u prošlom broju, ili na internet adresi www.hacker.hr/dvd .

TOP 5 *Must Buy*

1. Grosse Point Blank
2. Mr. Magoo
3. Spy Hard
4. Contact
5. Pretty Woman



Stražnji zvučnici (surround)



Počnimo od najpodcjenjenijeg, iako najzaslužnijeg, dijela kućnog kina za ambijentalnost. Naravno, govorim o stražnjim zvučnicima, koji su obično najmanji, najslabiji i najjeftiniji u odnosu na ostale zvučnike. Sigurno ste primijetili da u kinodvoranama postoje brojni stražnji zvučnici (svi oni zvučnici sa strane dvorane i na stražnjem dijelu su jednokanalski, kod digitalnog signala dvokanalski)! U kućnom kinu dovoljna su vam dva zvučnika. Predlažem vam kupnju full range zvučnika. Idealno bi bilo da su iste serije i istog proizvođača kao i prednja tri zvučnika! Stvar od koje uvelike ovisi kinodoživljaj je pozicioniranje surround zvučnika. Stručnjaci iz Dolby Laboratories predlažu da stražnji zvučnici budu otprilike 1.5 m bliže slušatelju nego prednji i da surround signal do slušatelja dolazi djelomice raspršen, što se postiže npr. odbijanjem od zida. Idealna visina je otprilike 30 cm iznad razine ušiju kada ste ugodno zavaljeni u svom naslonjaču. Pošto je ovo često teško postići, jedino rješenje su posebni stalci za zvučnike. Posebni visoki stalci izrađuju se posebno za stražnje zvučnike (visina otprilike 75 cm)! Ispravno valja namjestiti i kašnjenje signala (koliko će kasnije izlaziti zvuk iz surround kanala naspram glavnih kanala da bi zvučna informacija iz svih zvučnika doprla do slušatelja istodobno), prema sljedećoj jednadžbi:

$$T=(D1-D2)/v_z$$

T - postav kašnjenja (delay) u sekundama, **D1** udaljenost slušatelja od prednjih zvučnika, **D2** udaljenost slušatelja od stražnjih zvučnika, a v_z brzina zvuka koja iznosi 340 m/s.

Prednji kanal

Na glavnim prednjim kanalima ne valja štedjeti. To moraju biti zvučnici što boljih karakteristika, a iznimno je važno da imaju linearni frekvencijski odaziv otprilike 50-80 Hz, gdje stvar u svoje ruke preuzima subwoofer. Imajte na umu da filmovi posjeduju mnogo više i mnogo mesnatije bas scene nego npr. audio CD-i. Prednji zvučnici nalaze se uz televizor. Nekakva idealna udaljenost zvučnika od televizora je 1-1.8 metara, što znači da su zvučnici međusobno udaljeni 2-3.5 m. Centralni zvučnik smješta se ispod ili iznad televizora. Pripazite pri kupnji da je centralni zvučnik magnetski zaštićen - da vam ne bi oštetio TV ekran. Pri smještaju prednjih zvučnika i televizora gotovo su nužni stalci. Visokotonske jedinice prednjih zvučnika moraju se nalaziti u razini ušiju slušatelja, a zamišljena linija povučena između visokotonaca lijevog i desnog prednjeg zvučnika mora prolaziti centrom televizijskog ekrana koji također mora biti u razini ušiju, tj. očiju gledatelja/slušatelja. Kao što smo već spomenuli, najbolji raspored i kvaliteta zvuka postižu se stavljanjem opreme na posebne stalke.



Subwoofer

Siguran sam da će subwoofer većini vas predstavljati najbitniju komponentu kućnog kina. Osim što poboljšava glazbeni doživljaj, nezamjenjiv je kod gledanja filmova i možda čak najzaslužniji za pravi kinodoživljaj! Kao što smo već spomenuli, filmovi su obilniji što se basa tiče, i bez suba jednostavno ne čujete sve, pogotovo kod digitalnih višekanalskih formata koji za sub imaju poseban .1 kanal. Najbolje je kupiti aktivni subwoofer (ima pojačalo ugrađeno u sebi). Neki subci imaju čak i daljinski upravljač. Subwoofer je zadužen za reprodukciju frenkvencija od 20-200 Hz. Točan smještaj suba je relativno nebitan jer ljudsko uho gubi sposobnost lokalizacije zvuka što su tonovi dublji, ispod 80 Hz ne može čak ni odrediti smjer izvora.



Centralni zvučnik

Centralni zvučnik načelno je namijenjen centralizaciji dijaloga na ekranu, no kod novih višekanalskih digitalnih formata zvuka pruža i dosta više. Najvažnija činjenica kod kupnje centralnog zvučnika je da akustički odgovara lijevom i desnom prednjem zvučniku (timbar, rezovi skretnica). Ovo je nalakše postići uporabom triju identičnih zvučnika (kako stoji u THX specifikaciji) spojenih na identičnu snagu. Također, gotovo svi bolji proizvođači zvučnika posjeduju seriju zvučnika za kućno kino koji najbolje karakteristike pokazuju u kompletu, kao npr. B&W serija 600 koju vidite na slikama.



Jeste li znali?

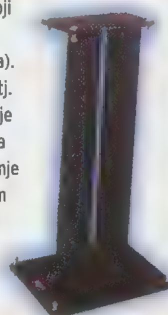
DTS je također format digitalnog višekanalnog zvuka. Iza njega stoji dio filmske industrije (Spielberg). Format je predstavljen publici sa filmom Jurrasic Park, a za kućnu upotrebu dostupan je na Laserdiscu, DVDu i CDu.
Mnoga nova višekanalna pojačala imaju ugrađen i Dolby Digital i DTS dekoder u sebi...

STALCI

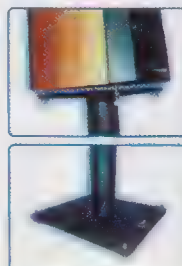
U tekstu smo vam nekoliko puta spomenuli stalke. O čemu je zapravo riječ? Maksimalni potencijal različitih A/V komponenti postiže se idealnim rasporedom. Jedna od ključnih osobina je čvrtoća smještaja. Ovdje uskaču stalci koji, osim što u potpunosti umrtve A/V komponentu, čak i odvode neželjene vibracije od nje. Čvrtoća, nerezonantnost i masivnost osnovne su osobine kvalitetnih stalaka. Kupujete li stalke, ne morate se obraćati inozemnim proizvođačima kao u slučaju kupnje ostale tehničke robe. Predstavljamo vam domaćeg proizvođača visokokvalitetnih stalaka za zvučnike i ostalu A/V opremu. Poduzeće FBM Rondo već 6 godina proizvodi i distribuira vrhunske stalke koji pariraju bez problema mnogo skupljima inozemnih proizviđača.



Zanimljivo je da su, iako u načelu proizvode 6 modela zvučničkih stalaka i isto toliko vrsta stalaka za A/V opremu, potpuno fleksibilni i otvoreni željama i potrebama kupca, tj. izrađuju i specijalne modele po narudžbi. Svi stalci odnosno police mogu se puniti materijalom koji će ih dodatno umrtviti i učvrstiti (pijesak, sačma). Kontakt stalak-zvučnik tj. stalak-podloga izveden je pomoću mjedenih šiljaka koji sprječavaju pomicanje vaših zvučnika. Vjerujem da su mnogi skeptični glede razlika u zvuku koju će postići premještanjem zvučnika s police na posebne zvučničke stalke. Razumijemo vas, no savjetujemo vam da provjerite istinitost naših tvrdnji, iznenadit ćete se!



Više informacija potražite kod proizvođača:
FBM Rondo
Jačkovina 37
10000 Zagreb
tel/fax:
(01) 3483-614
154-542



HELP LINE

S.O.S

U posljednje vrijeme problemima u avanturama nikad kraja. Iako smo u posljednjih nekoliko brojeva objavljivali odgovore na vaša pitanja vezana uz Broken Sword, ovaj mjesec su se popisu problema pridružili Sanitarium, Discworld, LBA 2 i Lighthouse.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj readkciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas da vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECT-u poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte (čitaj: lektorica Ankica) automatski lansirati u Recycle Bin.

SANITARIUM

Kupio sam Sanitarium i igra je cool. No imam jedan mali problem. Zapeo sam na CD-u br. 2 u nivou "The Laboratory". Ušao sam u laboratorij. Ondje su tri ploče i stol na kojem je kasetofon. U njemu su vrata za koja mi treba šifra. Kako dobiti šifru? Please help me!

Stjepan

Uključi kasetofon i poslušaj što je snimljeno na vrpci te pročitaj sve napisano. Pogledaj na ploče. Sa svake moraš izdvojiti posebna slova koja trebaš složiti u riječi. Riječi su: KEY HIDES TO, THE YOUTH, SALVATION. Klikni na sigurnosnu kutiju i složi sljedeću rečenicu: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION. Prođi kroz vrata.

LIGHTHOUSE

Igram igru Lighthouse već dosta dugo. Zapela sam u podmornici kod onog potonulog broda. Ne mogu naći onu kuku. Molim Vas, pomozite.

Hvala!

Kad uđeš u podmornicu, čini sljedeće: namjesti srednju loptu udesno i povuci ručku (na lijevoj strani podmornice) dva puta, ponovno namjesti loptu udesno i povuci ručku, namjesti loptu udesno i povuci ručku, još jednom namjesti i povuci, i još jednom povuci ručku. Doći ćeš ispod brodskog otvora, napravi okret desno i povuci diving lever (ručku za zaronjavanje). Okreni podmornicu dva puta lijevo i vidjet ćeš kuku na zidu. Uzmi je robotskom rukom.

DISCWORLD 2

Igru Discworld 2 igram već neko duže vrijeme i nikako da je prijeđem pa sam skinuo šifre s interneta, a u njima piše (ACT 2) da kad dođem u XXX land slikam pećinske crteže, ali ih ja nikako ne mogu naći. Možete li mi reći gdje su ti crteži.

Puno hvala Matija

Kada dođeš u XXX land, moraš sa sobom imati ironing board. Uzmi pilu i s njom ispili tu dasku. Zatim odsurfaj do pećine (uporabi dasku na valu).

BROKEN SWORD

Zapeo sam u igri Broken Sword. Na Syri sam došao do planine, pretražio Klausnera i pregledao kartu, ali Khan me uvijek ubije. Što dalje? Unaprijed hvala.

Martin

U svakom slučaju, kada pričaš s Khanom, ne smiješ reći da želiš umrijeti kao pas. Reci mu da želiš umrijeti kao muškarac i da se želiš s njim rukovati. Kada on pruži ruku, ti na svoju stavi buzzer (dobio si ga u dućanu s kostimima) i rukuj se s njim. Kad padne, skoči s litice.

DISCWORLD 2

Nalazim se u 2. činu u kojem bih trebao dobiti potvrdu doktora da sam mrtav i otploviti brodom ali nikako ne mogu slomiti ruku lutke kod proročice. Kako srušiti zid u luci?

Kristijan

Ruku na lutki kod proročice moraš otpiliti. Pilu ćeš naći u Shadows kod prosjaka. Da bi srušio zid, prvo moraš pokupiti uteg iz Holywooda. Dođeš na dokove, staviš uteg na kuku i zanjišeš.

LBA 2

Kako u igri "LBA 2: Twinsens Odyssey" pokupiti fragment na otoku Francosu? Našao sam notes (Franco's burgermaster notes), ali ga ipak ne mogu naći jer ne razumijem kako doći do njega. Možete mi napisati gdje se točno on nalazi i kako ga pokupiti?

Unaprijed hvala Marko iz Vinkovaca

Kad pronađeš notes, idi u dućan i kupi kramp. Idi do palme i okreni se nasuprot rafineriji tako da leđima dodiruješ palmu. Moraš biti u "sporty" modu. Kreni par koraka naprijed i doći ćeš do komada trave koji je pokraj mora. Kramp u ruke i kopaj. Tamo bi se trebao nalaziti fragment.

HEART OF DARKNESS

Moj frend i ja igramo njegov Heart of Darkness i zapeli smo u 3 stazi, na 7 screenu i ne znamo kako dalje, ali ja sam pročitao onaj HACKER u kojem ste recenzirali HEART OF DARKNESS i pročitao sam ispod slike da je i Kristijan zapeo gdje i mi pa sam vidio da piše da treba gurnuti onaj neki kamen da se stvori protok vode ali ne znam kako ga gurnuti......

Kada dođeš na taj ekran, nogom šutni kamen (jajolika oblika) u vodu ali pazi da ne upadneš u nju. Čučni prema kamenu (ruka mora biti koso dolje) i pogodi ga. Skoči na drugu stranu ekrana.



BROKEN SWORD 2

Zapeo sam u Broken Swordu 2, na drugom CD-u. Zapeo sam kod ljudi koji snimaju film. Pričao sam sa svima i samo mogu ponuditi Bertu drugu palačinku, ali on kaže da neće. Onaj bonbon sam bacio u grmlje i pčele su samo zujale. Ni s kim više ne mogu pričati. Pomozite!

Mišerda iz Splita

Prvo sa svima pričaj (to si već napravio). Idi do stola i uzmi syrup, panacake i bun. Klikaj na grmlje. Kad se Bert približi grmlju, uporabi syrup na panacake i daj mu. Uporabi bun na grmlju, zatim uzmi drugi, uporabi i taj na grmlju i gledaj.

BROKEN SWORD 1

Imam problem s igrom Broken Sword 1. Zapeo sam na drugom CD-u, u Španjolskoj. Razgovarao sam s vrtlarom i barunicom. Ona me je povela u crkvicu. Kad sam pomaknuo knjigu, pronašao sam šahovsku ploču. Razgovarao sam opet s barunicom i vrtlar je donijeo figurice. Kad se George približi ploči, tri bijele figurice su u jednom redu. Pomoć! Kako dalje?

Ivica

Stvar je u sljedećem. Cilj je tri bijele figure pomaknuti u srednji stupac. Figure su konj (gornja), kralj (srednja) i lovac (donja), a kreću se po šahovskim pravilima. Učini sljedeće: pomakni kralja između dva crvena konja i postavi lovca na najgornji kvadrat. Konja stavi na treći (ako brojiš odozgora).

LBA 2

Zapeo sam pri kraju igre LBA 2, kada moram naći 4 elementa. 3 sam našao, ali ne mogu naći posljednji.

Boris

Idi u imperatorovu kuću navrh brijega . Stražare ispred vratiju ubij sabljom. Jedan od njih će ispustiti ključ. Kada uđeš u kuću, uzmi ključ iz škrinje i prođi kroz desna vrata na vrhu ekrana. Tim putem idi koliko god možeš, zatim idi na lijeva vrata u vrhu ekrana i tim putem idi sve dok ne sretneš tri čovječuljka ispred dvostrukih vratiju. Uzmi ključ, uđi i dođi do statue. Ona će oživjeti. Kad je ubiješ, dobit ćeš element.

OPET 3D KARTICE

Molio bih vas da mi odgovorite na jedno pitanje. Imam P166, 64 MB RAM-a, 2.5 HDD, 1 MB S3 Virge, 8x CD-ROM (uskoro 40x). Zanima me je li mi bolje kupiti voodoo2 i novu običnu grafičku karticu ili neku od 2D/3D kartica (imam PCI utore) te koju 2D/3D kartica mi preporučujete (ja sam mislio nabaviti Banshee ako neću nabaviti voodoo2). Je li kod 2D/3D kartica potrebna obična grafička kartica? [illegible]

Imam Pentium 233 MMX, 32 MB RAM-a, 4.3 GB hard diska i S3-Trio 64 karticu od monstruoznog 1MB. Prisiljen sam kupiti grafičku karticu. Je li dobar izbor Heliosova Voodoo 2 od 12 MB? [illegible]

Imam pentium 200 MMX 64 MB RAM-a te VOODO RUSH karticu, sada se ne mogu odluciti između VOODOO 2 i BANSHEE kartice, molim Vas za savjet. Unaprijed hvala! [illegible]

[illegible] ljšati performanse u 3D igricama, jasno je da morate kupiti 3D karticu. E, kad bi to [illegible] jednostavno. Na tržištu postoji uistinu velik broj modela i obi[illegible]sniku vrlo teško snaći. Evo koje

[illegible]

P90-P133, >=16 MB	Voodoo Graphics (Voodoo 1)
P133-P233, 24-64 MB	Voodoo 2, Banshee
AMD K6(2)>=32 MB	Voodoo 2, Banshee, G200
CeleronA (300-400) >=32 MB	Voodoo 2 (SLI), Banshee, Riva TNT, G200
P2 (233-450), >=32 MB	Voodoo 2 (SLI), Banshee, Riva TNT, G200

[illegible] osim G 200, postoje u PCI inačici, a G200, Banshee, TNT i [illegible] AGP [illegible] [illegible] ih funkcija [illegible] da su unutar jed[illegible] [illegible] itd.) i 3D (sjen[illegible] [illegible] 2D ili samo 3D u [illegible] [illegible] du 3D ubrzan[illegible] [illegible] [illegible] kombiniranih čipova (npr. 3Dfx [illegible]

Još uvijek većina vas traži savjete kako uspješno nadograditi računalo, pogotovo savjete o 3D karticama. Otkrivamo vam i nekoliko tajni operativnih sustava...

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste novi komad hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo, sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo, ili koju karticu kupiti? Hackerov tim hardveraša odgovara na vaše upite!Pišite nam:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

PIRATSTVO...

Imam jedno pitanje za vas u vezi igre Mortal Kombat 3. Tu igru imam na jednom cd-romu koji sam nabavio od nekog pirata. Problem je u tome što kada učitam igru i želim igrati protiv frenda na istome kompu, nakon što izaberemo borce, igra se sama od sebe zgasi i napiše informaciju o pogreški.

Marko

Osim što su piratske igre vjerojatno glavni rasadnik virusa, BO-a i sličnih veselih programa, često se dogodi da igra ne radi ili je riječ o napola dovršenoj beta verziji. Nažalost, ne možemo ti drugačije pomoći nego savjetom da kupuješ originalne igre, čime stičeš pravo na tehničku podršku i jamstvo da će igra raditi, tj. da je riječ o finalnoj potpuno istestiranoj inačici.

ČITAJU NAS I U SIRIJI!

Mene zanima može li P2 333 MMX biti sporiji od P133. Inače, pišem vam iz Syrie. Tu sam kupio Pentium 2 MMX 333 sa 32 MB rama, a moj je prijatelj uvezao svoj Pentium MMX 133 iz Amerike. I tako, dok sam bio na "Sleep over partyju", instalirao sam igru na njegovo računalo, a onda i na svoje. Razlika u brzini je bila više nego ogromna. Postoji li način da ga ubrzam?

Borna iz Damaska

Moramo priznati da si nas ugodno iznenadio javivši se čak iz Damaska! Zanimljiv problem, a mi ti nudimo nekoliko mogućih objašnjenja i rješenje. Jesi li siguran da si ispravno naveo konfiguracije? P2 333 bi trebao biti oko 300% brži od Pentiuma 133. Moguće je da tvoj prijatelj ima 3D ubrzivačku karticu, a ti ne pa su neke igre koje je uvelike rabe kod njega brže. Nije nemoguće! Moguće je također da nešto nije u redu s tvojim računalom, možda ga usporava neka neispravna komponenta? Problem ćeš moći riješiti reinstalacijom drivera i operativnog sustava. Također, trebao bi redovito defragmentirati čvrsti disk, što također povećava performanse sustava. Ako je s tvojim računalom sve u redu, i ipak si nezadovoljan performansama, evo nekoliko savjeta. Prvo, kupi 3D ubrzivač, a predlažemo ti da izabereš između Voodoo 2, Voodoo 2 Banshee i Riva TNT temeljenih kartica. Također, pročitaj odgovore na ostala slična pitanja!

DOS

Imam pitanje u vezi s pokretanjem DOS programa iz Win 98 i pokretanjem regedita. Na računalu imam 2 accounta (mog brata i mene). No, on je nekako isljučio opciju da se pokreću neke DOS aplikacije koje se mogu pokrenuti iz Win98. U Start meniju nemam (kada odem na Shut Down), opciju "Restart computer in MS-DOS mode". Pa vas lijepo molim, ako znate, da mi pomognete to vratiti.

Dražen

Regedit pokrećeš dvoklikom na datoteku Regedit.exe koja se nalazi u direktoriju C:\Windows. Ako ti je dotični odabir uskraćen, na startnom izborniku DOS Promptu posredno možeš pristupiti dvoklikom na datoteku command.com koja se nalazi u temeljnom direktoriju tvog glavnog diska (obično C:\). Ako ne želiš ući u Windowse prilikom paljenja računala, i na taj način uštedjeti nešto vremena, možeš dok računalo napiše "Starting Windows 9X..." stisnuti F8, čime podižeš Startup Meni na kojem odabereš opciju Command Prompt Only. U Windowse ulaziš komandom Win.

CIJENA NE IGRA ULOGU!

Molim Vas da mi preporučite najbolju 3D karticu koja odgovara mojoj konfiguraciji: P2 350, 64 RAM-a, 36x CD-ROM. Cijena kartice ne igra veliku ulogu, bitno je da pruža najbolje performanse za spomenutu konfiguraciju.

Najbrža kartica s podrškom 32bpp renderiranja je Riva TNT, i ona bi ti odgovarala savršeno. Ako pak zaista ne znaš što bi s lovom, savjetujem ti kupnju dviju Voodoo 2 kartica (12 MB) i povezivanje istih u Scan Line Interleaved (SLI) mod, što još uvijek predstavlja nedostižnu kombinaciju (iako stvar i sa SLI-em trza ako su u igri velike teksture, npr. Shogo, Trespasser!). Znači, za najbolje igranje, kombinacija ovih triju kartica.

KAKO MJERITI BRZINU IGARA?

Mogu li izmjeriti frejmove u NFS3 i FIFA99 i kako?

Nažalost, ne. Naime, samo neke igre imaju ugrađen algoritam koji dopušta mjerenje iscrtanih okvira u sekundi. Tko zna, možda među njih spadaju i NFS 3 i Fifa99, no postupak za to nije objavljen! Igre u kojima možeš mjeriti FPS-e su: Quake 2, Unreal, Blood 2, Forsaken...

FTP

Što znače pojmovi: FTP klijent i FTP server?

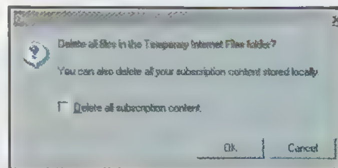
Kratica FTP znači File Transfer Protokol. FTP server je računalo spojeno na internet s kojim se možemo spojiti i izmjenjivati podatke. FTP klijent je računalo koje se spoji na FTP server i razmjenjuje s njim podatke. FTP serveri obično imaju ograničen broj korisnika, i nešto su brži od www servera. Često za pristup FTP serveru valja imati odgovarajuću lozinku i pristupno ime.

KRATKO I JASNO...

Kako da izbrišem nagomilane datoteke u direktoriju Temporary Internet Files? Koja mi kartica omogućuje da sliku s TV-a rabim na PC-u?

Domagoj

U Control Panelu dvoklikaš odabir "Internet". Na srednjem dijelu izbornika odabereš Delete Files, potom daš računalu još jednu potvrdu i hard će ti biti čišći s nekoliko MB. NEMOJ ručno brisati ove datoteke jer ćeš izbrisati Cookie koji sadrže osobne informacije koje si postavio za neke određene stranice (npr. tvoje ime, korisnički profil ili slično). Što se tiče tvog drugog pitanja, pročitaj opis TV kartice Hauppage WinTV u ovom broju.

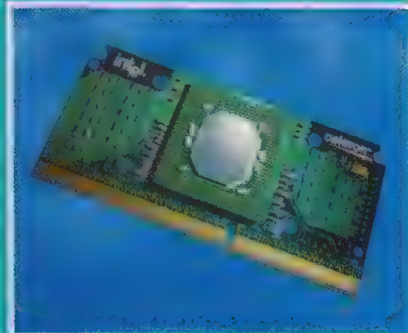


CELERONA VS. PENTIUM 2

Uskoro namjeravam kupiti procesor INTEL Pentium II ili Celeron 300A te matičnu ploču pa bih Vas molio ako možete reći je li Celeron A loš isto onoliko koliko košta ili je to samo "UNAKAŽENI" Klamath?

Bruno

CeleronA [illegible] predstavlja odlično rješenje za ljubitelje igara [illegible] Pentium 2 na isto [illegible] Pentiuma 2 na 350 [illegible] MHz [illegible] 100 MHz [illegible] P2 333 MHz [illegible] do 400 MHz, i uskoro se mogu očekivati [illegible] Deschutes [illegible]



Tomb Raider 3

2. dio

PlayStation PROHOD

Nastavljamo s rješenjem Tomb Raidera 3. Kao početak, odabrao sam nivo u Londonu, iako nakon završenog prvog dijela možete izabrati bilo koji od tri puta. Sve napomene vezane uz prvi dio rješenja (objavljen u prošlom broju Hackera) primjenjive su i ovdje.

PIŠE **Berislav Jozić**

VAŽNO!!

Ovo sam rješenje napisao igrajući PAL verziju igre za Playstation. Iako ne vjerujem da postoje bitne razlike, ne mogu 100% jamčiti da je rješenje primjenjivo za NTSC i japansku verziju igre.

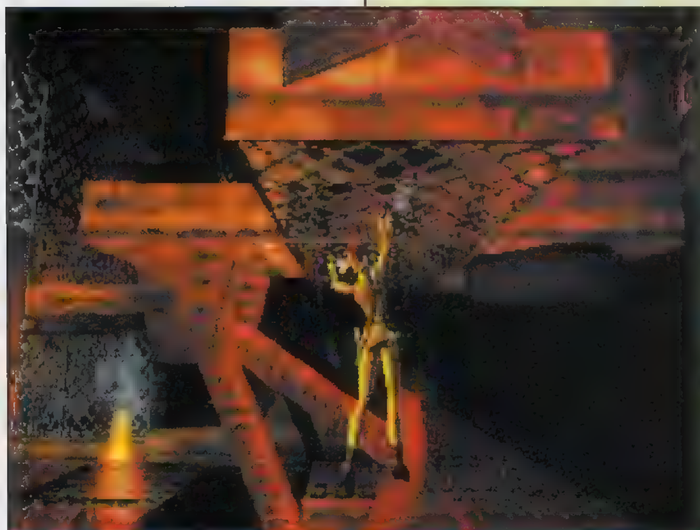
London

London

Thames Warf

Zaletjevši se, preskočite kosi zid desno te pokupite streljivo i SG kristal pa se pomoću kutije popnite preko zida. Spustite se dolje, skočite na dizalicu, spustite se do utega te skočite i uhvatite se za ljestve. Izbjegavajući bodljikavu žicu, spustite se po kosom krovu, prođite kroz preostalu žicu pa ubijte štakore i uzmite SECRET 1. Vratite se do početka nivoa, objesite se na prolazu tako da ispod vas bude rampa i prekidač. Spustite se na kosinu pa skočite, uhvatite se i popnite na izbočinu te povucite polugu. Zaletite se i skočite te se uhvatite za sljedeću izbočinu, pokupite prvu pomoć pa se spustite do zelenih vratiju što ste ih otvorili polugom. Nastavak prolaza će propasti kada stanete na nj, pa ga brzo prijeđite sprintajući i kotrljajući se. Ponovno se na stabilnom tlu zaletite i preskočite uhvativši se za sljedeću izbočinu, pa se popnite na nju.

Ubijte čuvara i uzmite mu ključ sobe, pa se vratite do ruba izbočine, spustite dolje i u padu uhvatite za izbočinu ispod vas.

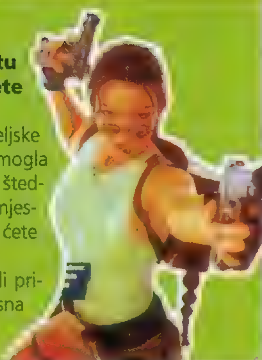


Pritisnite prekidač koji otvara izlaz te se na rukama pomičite udesno. Vratite se do zelenih vratiju i povucite polugu s desne strane, pa se spustite na donji nivo. Ubijte vranu koja vas napada te se na rukama pomičite uzduž izbočine povrh zelenih vratiju do dvaju prolaza u koje možete upuzati. Drugi je SECRET 2, pa se sad možete vratiti do izbočine sa zelenim vratima i popeti se u mračni prolaz te nastaviti udesno. Pritisnite gumb sljedećeg prekidača, pa se vratite kroz prolaz u koji ste upuzali do drugog gumba koji pomiče skele. Pođite do kraja izbočine i spustite se na kosinu ispod, pa se spustite skroz do poda. Ubijte snajperista te pokupite baklje i SGK. Popnite se preko složenih kutija do gornjih izbočina. Pronađite ljestve pa se preko njih vratite na početak ovog nivoa.

Povucite polugu i skočite ponovno do izbočine iznad zelenih vratiju. Pomičite se na rukama po napuklini udesno, onda idite po putu dok ne dođete do raskršća. Krenite donjim putem i dolje ćete ugledati skelu. Pritisnite gumb zdesna, što će podići skelu, tako da možete prići vratima sobe. Zaletjevši se, preskočite do skele i u zraku se uhvatite tako da ne lupite glavom u tendu. Ubijte vranu koja će vas napasti, pa uđite u sobu. Pokupite SGK i pritisnite gumb, u sobi će sunuti vatra. Protrčite kroz plamenove i izađite iz sobe. Spustite se sa skele na put, pa se vratite do raskršća i krenite dalje gornjim putem do rupe koju ste otvorili prekidačem u sobi. Prvo pokupite streljivo s izbočine iznad rupe, i to tako da skočite i uhvatite se, te se popnite gore, a zatim se okrenite ulijevo. Skliznite po kosini pa se spustite na izbočinu. Spustite se dolje i pokupite SECRET 3, pa se uspnite ponovno do rupe i spustite se unutra. Idite prolazom, pa skočite i uhvatite se za izbočinu sa SGK.

Pokupite ga i nastavite ići kosim prolazom. Pokupite prvu pomoć te otkližite dolje do sljedeće sobe u kojoj vas čeka stražar. Ubijte ga i promotrite bazene s vodom. Povucite polugu, što će napuniti prazni bazen, pa skočite u nj otplivavši dolje, gdje pokupite stvari i povucite polugu koja će vam otvoriti vrata punog bazena. Vratite se na površinu i povucite ponovno polugu, što će sniziti razinu vode u bazenu s otvorenim vratima. Zaronite i oprezno plivajte pokraj oštrica koje će usporiti kad im se približite. Nastavite prolazom pokraj ventilatora do kraja glavnog hodnika i pronađite mali prolaz za puzanje. Spustite se do donjeg prolaza i uđite u mračnu prostoriju. Izvucite kutiju i gurajte je niz hodnik, tako da generator razbije ploču na zidu, pazeći da se nakon svakog koraka malo odmaknete od nje da se ne biste ozlijedili. Pokraj prekidača za svjetlo pokupite SGK, a kada se nakon kratkog spoja stakleni zid u sobi s bazenima podigne, možete prići prekidaču. Sada možete ući u crveni hodnik lijevo. Idite hodnikom, preplivajte na drugu stranu i ubijte stražara, pa pritisnite prekidač koji podiže drugi stakleni zid. Vratite se do sobe s bazenima i prebacite se preko praznog bazena. Pritisnite drugi prekidač pa se vratite do bazena koji ste maloprije preskočili i zaronite do podvodnog tunela, gdje ćete pronaći harpune. Kada uđete u otvoreni prostor, pokupite predmete i izađite u prolaz. Idite ovim hodnikom kroz bodljikavu žicu pa preskočite na platformu dizalice, pa opet preskočite do zida. Pazeći se snajperista iz katedrale pronađite pokretni blok, pomaknite ga, te se preko njega popnite na izbočinu iznad vas. Pokupite prvu pomoć, SECRET 4, zaletite se i preskočite do udaljene kosine i ondje pokupite ključ koji vam je potreban za tajni bonus nivo. Pogledajte lijevu ogradu i nađite prolaz, pa se ljestvama spustite dolje i idite putem do SECRET 5. Popnite se ponovno gore i izađite iz nivoa.

Opće napomene



Budete li slijedili naše upute, proći ćete sve nivoe i naći svih 59 tajni (u tekstu - SECRET), što je nužno da bi vam se na kraju otvorio i tajni nivo. Ovdje nećete naći upute za ubijanje neprijatelja - to prepuštam vama

Taktika koja gotovo uvijek pali je: skakućući naokolo, pucati, izbjegavajući tako neprijateljske napade. Ne zaboravite PUSTITI gumb za pucanje kada jedan od protivnika padne da bi Lara mogla promijeniła cilj u koji nišani. I odabir oružja prepuštam vama, s tim da je najbolje ona jača štedjeti za najteže protivnike jer vam je i streljivo tu ograničeno. Neću vam savjetovati na kojem mjestu da snimite poziciju; o tome koliko imate kristala za snimanje igre (u tekstu - SGK) morat ćete sami brinuti.

Posljednji savjet: prošetajte malo po Larinoj kući, da naučite sve pokrete, čak i ako ste igrali prijašnja dva nastavka (pronađite i Race Key, provozajte se Quad Bikeom - to će vam biti korisna vježba).

London

Aldwych

Uhvatite se za izbočinu i s nje pokupite čahure, pa se spustite u podzemlje. Napucajte rešetku u prvom hodniku i popnite se u gornji prostor pa pokupite stvari. Pucajte na sve što se kreće - sve vrvi gadnim štakorima. Izvucite kutiju po kojoj se možete popeti, te se spustite u odjel za prodavanje karata. Opet poubijate štakore, pa se popnite u otvor iznad prodavaonice karata i pokupite ključ. Izađite kroz vrata i idite u dizalo desno. Preskočite jamu i izađite kroz vrata. Pritisnite gumb, što će upaliti svjetlo u prostoriji, i idite pokupiti novčić koji leži pokraj tračnica. Spustite se na tračnice i odsprintajte te izmaknite udesno da izbjegnete jureći vlak. U crvenoj sobi pokupite sve korisne stvari pa se popnite ljestvama te unatraške skočite do izbočine. Prebacite se preko stropa, pa se okrenite nadesno i spustite na zid. Spustite se u sobu pa odskočite u lijevu stranu prije nego što pod pod vama propadne, otskližite se, skočite i objesite na rub izbočine. Pomičite se desno pazeći na padajuću oštricu, a kada dođete do kraja, spustite se i uhvatite za rub kosine.

Popnite se na nju pa skočite unatrag okrečući se u zraku tako da se uhvatite za nasuprotnu izbočinu. Spustite se na sljedeću izbočinu i naći ćete SECRET 1.

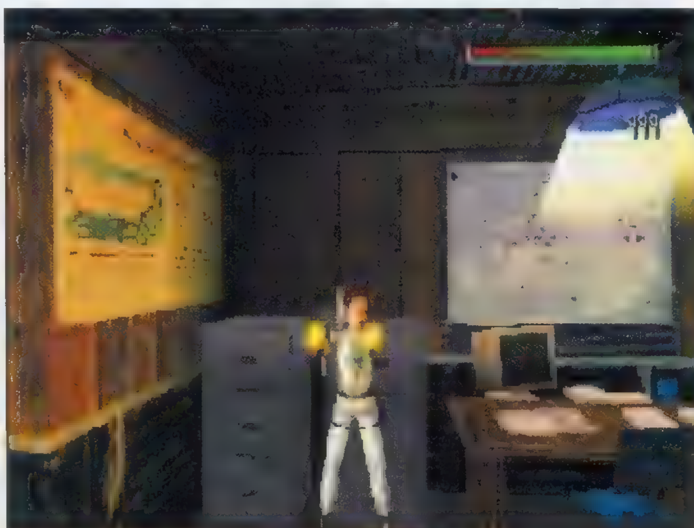
Vratite se u gornju prostoriju, te se popnite na izbočine pa postrance idite nadesno i kada se ugasi vatra, stanite na blok. Popnite se i povucite polugu koja otvara vrata u crvenoj sobi, ali i aktivira zamku. Popnite se do sobe iznad perona, ubijte štakore i pokupite stvari, pa se spustite na peron. Vratite se u crvenu sobu po nižim tračnicama i popnite se do vratiju. Ubijte stražara pa se spustite dolje i izvucite kutiju, tako da možete ući u sljedeći hodnik. Idite naprijed do zelenog dijela hodnika pomoću dva gumba. Pritisnite lijevi i odsprintajte do sobe u sredini nadesno i pokupite prvi ključ. Vratite se u crvenu sobu i prebacite se ponovno u sobu s propadajućim podom, pa pokupite drugi ključ iz prolaza iznad sobe. Vratite se do prodavaonice karata pa novčićem kupite kartu, a zatim pođite u drugo dizalo. Bez milosti pucajte na sve što se kreće dok ne pronađete blatnu kosinu i rešetke. Napucajte rešetke i spustite se unutra gdje ćete naći SECRET 2. Nastavite ići tračnicama te ubijte stražara zdesna pazeći da ne pobjegne (ako to uspije, pregazit će vas vlak). Kad se nađete u maloj sobi, pronađite i pritisnite gumb koji će otvoriti prolaz u novu sobu. Prije nego što uđete, pokupite SGK iz male niše koja se otvorila kod tračnica, te ga, po mogućnosti, iskoristite jer je sljedeću sobu vrlo teško proći.

Pritisnite gumb zdesna odmah na početku prolaza, nastavite ići dugim prolazom, a nakon skretanja ulijevo, pritisnite sljedeći gumb. Uđite u sobu koja se otvorila i pritisnite gumb s lijeve strane, pa se vratite u hodnik i idite oko ugla, pronađite i pritisnite gumb zdesna. Vratite se do prvog gumba koji ste pritisnuli i ponovno ga pritisnite, pa se vratite još jednom niz hodnik i ponovno pritisnite posljednji gumb, što će vam otvoriti prolaz u sljedeću sobu (Masons Room).

U ovoj sobi nalaze se uziji, no ima i ploča koje će propasti pod vama, pa se čuvajte. Iza zastora možete pokupiti Ornate Star, ali ćete morati skočiti unatrag jer će se pod urušiti. Pomoću Solomon keys pokupite Masonic Mellet, i pripremite se na borbu s psima koji će vas napasti kad to učinite.

Kroz druga vrata u Masons Room možete doplivati do nove prostorije. Iz trka skočite i uhvatite se za pukotinu, pa na rukama idite desno. Skočite do ploče na stropu, padnite do prolaza i otpužite do prepreke. Ovdje će vam koristiti karta, ali i pištolji da pobijete štakore. Uporabite Ornate Star ispred vratiju da dođete do SECRET 3, pa se spremite za borbu i krenite gornjim hodnikom do dizala. Nastavite do zatvorenih vratiju, otvorite ih Masonic Malletom i nastavite hodnikom do vlaka. Ubijte čuvara i istražite mračni dio (SECRET 4), uđite u vlak i pritisnite gumb, pa slijedite hodnike do kraja nivoa – ALI JOŠ NE IZLAZITE!

Uočit ćete čovjeka s bakljom, slijedite ga, ali NE PUCAJTE. Kada zaobiđete ugao, napast će vas dva neprijatelja. Ubijte ih i pitisnite oba prekidača u maloj sobi, što će otvoriti prolaz do posljednjeg tajnog dijela na ovom nivou. Vratite se do crvene sobe i prođite novootvorenim putem (SECRET 5). Pobijte i pokupite sve na što naiđete, pa izađite iz nivoa jednom od kosina u sobi s dva gumba gdje ste otvorili prolaz do posljednje tajne.



hackermanija

FRAGILE ALLEGIANCE

Startajte igru sa sljedećim parametrima:
FRAGILE /cKim.Jon.fmsti (ako imate europsku verziju)
FRAGILE /c.Osiris.fmsti (ako imate američku verziju)
Slova na kraju omogućuju varanje. Značenje slova je sljedeće:
f – gradi sve
m – daje novac
s – pokazuje asteroide
t – mijenja brzinu igre (ALT-F8 - brže; ALT-F7 - sporije)
i – informacije o alienima i predmetima za trgovinu

ALPHA CENTAURI

Tijekom igre pritisnite CTRL + K da biste ušli u map editor. Onda uporabite sljedeće kodove:
SHIFT + F5 - mijenja godinu
SHIFT + F1 – stvara postrojbu
SHIFT + F2 - otkriva tehnologiju
SHIFT + F4 – editira kredite enrgije
SHIFT + F9 – editira diplomaciju
Y – kompletna mapa
SHIFT + F6 – ubija neprijatelja

DELTA FORCE

Otipkajte sljedeće šifre u konzoli (startate je tipkom lijevo od tipke "1")
Iwillsurvive – God mod
raindropskeepfallingonmyhead – omogućuje poziv topništvu (ono ga?a s pet projektila)
takeittothelimit – punjenje streljiva
closetoyou - nevidljivost

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Unesite sljedeće šifre i aktivirajte ih u "Cheat Menu".

Šifre	Učinak
TROPEM	velike ruke i noge
BIGBADNOODLE	velika glava
YOQUIEROJUAN	Juanovi cheatovi
JANESSPECIALWORLD	Janeini cheatovi
OBLIVIONISOUTTHERE	svi cheatovi



THIEF: THE DARK PROJECT

Ovo vrijedi za verziju 1.33
CTRL + ALT + SHIFT + END - preskače misije
Želite li imati novca, dodajte liniju "**cash_bonus**" u file **dark.cfg** (upisujete bez navodnika.
Da startate misiju koju želite, dodajte liniju "**starting_mission x**" u file **dark. Cfg** (X je broj misije, liniju upisujete bez navodnika).

SIM CITY 3000

Tijekom igre pritisnite **CTRL+ALT+SHIFT+ C** i zatim unesite sljedeće kodove
i am weak – sve nagrade i Opportunity zgrade
zyxwvu – Sim Castle konstrukcija ako odbijete Vinnijevu ponudu
call cousin vinnie – Vinnie nudi donaciju
terrain one up – teren se podiže za jedan
terrain one down – teren se spušta za jedan
terrain ten up – teren se podiže za deset
terrain ten down - teren se spušta za deset
pay tribute to your king – svi dodatni darovi
power to the masses – sve elekrane
garbage in, garbage out – dobijate Recycling postrojenje
let's make a deal – ako ste povezani sa susjedima, oni će pokušati sklopiti ugovor s vama
nerdz rool – Hi-Tech industrija

KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Tijekom igre pritisnite lijevi **Control + lijevi Shift + 7**. Pojavit će se konzola. Možete si dodijeliti bilo koji predmet ako otipkate "give" (predmet i broj). Naredbom "teleport" možete se prebaciti bilo gdje na mapi. Pazite, ako se teleportirate negdje visoko (npr. u zrak), past ćete i poginuti. S konzole izlazite na isti način kako ste i ušli.

London

Lud's Gate

VAŽNO! Sjećate li se monaha iz TR2 - onih koji su bili prijateljski nastrojeni dok ne zapucate na njih? E, Imortals se ovdje ponašaju isto tako, pa pazite.

Idite lijevo kod sobe s dva bazena, pa skliznite dolje. Popnite se na platformu desno, pa padnite dolje do bodljikave žice. Popnite se na mjestu gdje se pukotina širi (mračni dio) i naći ćete SECRET 1. Izađite kroz rupu na stropu, skočite oko ugla, uhvatite se i popnite da se vratite iznad bodljikave žice. Gumbom otvorite vratašca, popnite se u prolaz i pokupite prvu pomoć, pa skočite i popnite se po rešetki. Kada se nađete iznad zelenih vratiju, skočite unatrag tako da sletite na platformu iza sebe. Još jedan skok unatrag dovest će vas do ljestava, pa se popnite, padnite i uhvatite za platformu na kojoj je SECRET 2. Opet se penjite po rešetki i upužite u prolaz da nađete streljivo, pa se vratite natrag do mjesta na kojem možete stajati te padnite dolje u sobu s kamenom koji morate pomaknuti da biste si otvorili put dalje. Učinite to nakon što ubijete stražara.



Sada ste u egipatskom dijelu. Popnite se po obližnjim ljestvama pa produžite prolazom do kutije, pomaknite je tako da s nje možete skočiti do izlaza. Nakon toga, preko stupa, idite do gornje platforme na lijevoj strani, skliznite crvenim hodnikom do sobe i ondje kocku pomaknite u sredinu, pa se vratite u egipatsku sobu. Popnite se na stup i nađite prekidač lijevo od ljestava. Skočite iz trka na platformu i uporabite prekidač da zatvorite vrata.

Na rukama idite do dviju udubina u kojima ćete naći SGK i prekidač kojim otvorite vrata iznad sebe. Pomoću ljestava i platformi na lijevoj strani popnite se do vrha skupljajući usput predmete. Na vrhu kosine skliznite i skočite, te se uhvatite za platformu. Skliznite ponovno i skočite dok se tlo pod vama raspada, pa pokupite tekućinu za balzamiranje.

Ubijte stražara pred sobom i upužite u sljedeću sobu. Bit ćete pod paljbom, pa brzo ubijte još jednog neprijatelja, pokupite raketu iza vratiju i idite u sobu sa sfingom. Prebacite se preko, do platforme sa SGK, te padnite do sfingine glave. Idite do stražnjeg lijevog kuta i skočite na platformu s prvom pomoći, skočite na obližnji stup, pa iz trka skočite i uhvatite se za rub kosine. Popnite se, skliznite niz kosinu i skočite na platformu na kojem je SGK i SECRET 3.

Kad siđete do dna, pobijte neprijatelje i pomaknite kutije. Stanite na prvu platformu i popnite se na kutiju da dođete do prolaza sa SECRET 4. Da se vratite dolje, skočite i uhvatite se za plavu platformu, pa padnite. Pomaknite i drugu kutiju da se možete vratiti na početak nivoa, gdje uporabite tekućinu za balzamiranje na oltaru, što će vam otvoriti novi prolaz.

Uskočite i pronađite UPU (underwater propulsion unit), pa idite desno do otvora i uđite u rupu ispod kutije. Okrenite se i napucajte krokodila, pa pokupite sve predmete iz okolice (povremeno izranjajte po zrak). Snažna struja će vas odvući udesno, slijedite taj prolaz i kroz prozor ćete primjetiti sljedeći tajni dio. Povucite polugu udesno i pritisnite gumb iznad da otvorite sljedeći prolaz. Nastavite prolazom, te idite desno kada dođete do velike prostorije. Do zraka ćete doći iznad drugog okreta nadesno, a dolje je soba s prekidačem, i odmah kraj nje udubina s predmetima - SECRET 5. Vratite se u veliku prostoriju i slijedite uski hodnik (ne bi bilo loše snimiti poziciju ovdje - vidjet ćete zašto). Popnite se na platformu na desnoj strani, i ubijte ronioca prije nego vam zatvori prolaz do SECRET 6 (ako vam zatvori prolaz, učitajte poziciju i pokušajte ponovno). Zatim idite podvodnim tunelom do velike prostorije s mnogo prekidača, vratiju i predmeta. Povremeno uzimajte zrak (na gornjem lijevom uglu) i sve istražite.

Kada uporabite i posljednji prekidač, otvorit će se izlaz lijevo od mjesta sa zrakom, ali će se pojaviti i nekoliko ronilaca. Brzo pobjegnite do vodenog prolaza, idite ispod zapaljenih platformi i povucite polugu da ugasite vatru. Prebacite se do otvora u vodopadu (oprez) i uporabite Boiler Room Key da otvorite vrata kroz podvodnu prostoriju. Slijedite strojeve lijevo i ubijte stražare. Put završava, ali u blizini je prolaz kroz koji možete propuzati. Ljubičasta platforma do koje možete skočiti put je do sljedećeg nivoa.

London

The City

Ovaj nivo je zapravo samo borba sa Sophiom. U svakom slučaju, skrivajte se i iskoristite kratke trenutke dok puni svoje energy boltove.

Krećete iz ureda, a borba počinje kad se približite kraju hodnika. Trčite do kosine, pa se popnite i okrenite, skočite iz trka i uhvatite se (jer je tako brže) i popnite se na stup, pa se još jednom popnite gore. Okrenite se od Sophie, vidjet ćete metalnu kutiju, a ako pogledate preko ruba, i tajni dio. Spustite se dolje, padnite i uhvatite se za platformu, pa se popnite u udubinu i pokupite SECRET 1. Pripremite se za nastavak borbe, pa padnite dolje.

Popnite se do platforme s metalnom kutijom i idite stazom u suprotnom smjeru od tajnog dijela do gumba, pritisnite ga. Brzo trčite natrag i naći ćete otvorena vrata do gornje platforme. Popnite se i idite do ljestava, pričekajte dok ne čujete da Sophia puni oružje, pa se popnite. Na vrhu se popnite desno i pokupite prvu pomoć, ispužite i idite do vrha tog prolaza. Trčite ovom gornjom stazom, pa skočite iz trka i uhvatite se za platformu. Popnite se i priđite kutiji s osiguračima koju ćete uništiti s nekoliko pucnjeva i riješiti se Sophie. Vratite se gornjom stazom do prolaza za puzanje pa preskočite preko ulice. Pazite se struje i popnite se na drvenu kutiju, pa idite do sljedeće. Popnite se desno od artifacta i uporabite prekidač da isključite struju, pa slobodno uzmite artifact.





Nevada

Nevada Desert

Nevada

Na ovom nivou glavni su vam protivnici lešinari i zmije (jednu ćete ubiti odmah na početku - desno od mjesta s kojeg krećete – da biste dobili raketu). Prođite kroz vodu i u prolazu gurnite stijenu. Pokupite metke i idite stazom. Nekoliko skokova dovest će vas do platforme s koje se možete spustiti do SECRET 1. Poubijajte zmije pazeći na bodljikavu žicu iza leđa. Nakon toga gurnite kamen koji ste maloprije pomicali, skočite dolje na platformu, pa s nje skočite iz trka, uhvatite se i popnite gore. Nastavite naprijed do metalnog prolaza, idite desno i skočite na obližnju platformu. Ubijte zmiju u grmlju i iz trka skočite do sljedeće platforme. Trčite preko ruba ove platforme da padnete na sljedeću, pa nastavite dolje i ondje pokupite prvu pomoć.

Popnite se ponovno gore i idite do stijena, gdje iz trka skočite na stijenu sa zmijom. Ubijte je i idite do vrha metalnog prolaza. Upadnite unutra (u vodu) i plivajte do mjesta gdje možete udahnuti zrak i izaći. Ogledajte se i slijedite put koji ide na suprotnu stranu od vodopada. Putem ubijte lešinara, penjite se i skačite do visoke platforme u ravnini s formacijom stijena (ovim ćete putom proći još nekoliko puta, stoga ga upamtite).

Iz trka preskočite kanjon i spustite se ljestvama držeći se desne strane. Na kraju padnite i odmah se uhvatite za procijep, pa na rukama idite desno, gdje se popnite po SECRET 2. Skočite dolje i pokupite sve predmete pod vodom, kao i one smještene u udubinama u blizini vodopada. Izađite iz vode po crvenoj stijeni uz vodopad. Na vrhu skočite iz trka do kosine, spustite se i nastavite tom stazom do puta koji vam je već poznat. Ovaj puta idite gornjom rutom i ubijte još jednu zmiju u grmlju. Preskočite stijenu i pazite na rupu u platformi. Spustite se i uhvatite rukama za pukotinu, pa na rukama idite lijevo do mjesta na kojem se možete popeti. Skočite i uhvatite se za stijenu, pa se prebacite do prednjeg dijela stijene po kojoj se popnite ulijevo.

Pokupite SGK, pa s platforme ispod uzmite baklje i pokušajte uzeti TNT. Idite do slapa, skočite na kosinu i uhvatite se prije nego padnete. Spustite se na platformu ispod i nastavite uz stijenu dok ne budete mogli preskočiti na kamenu podlogu i popesti se do vrha. Skočite unatrag do ravne stijene, a zatim skočite i uhvatite se za kosinu između vodopada. Kada se popnete, klizit ćete, pa skočite u smjeru kretanja i uhvatite se za platformu na kojoj ćete pokupiti metke. Skočite do pukotine pa na rukama idite desno. Kada vam se otvori panoramski pogled, padnite pa skočite unatrag preko vode.

Skačite po platformama uzvodno do velike špilje. Na lijevoj obali čeka vas zmija (iza kamena), a kad je ubijete, propužite ispod onog kamena nasuprot i popnite se ljestvama do SECRET 3. Popnite se lijevo, padnite dolje i ubijte zmiju, pa se vratite na obalu. Popnite se po kotaču do prolaza i produžite njim. Kada izađete na otvoreno, pazite se lešinara, skočite u vodu i plivajte desno do prekidača. Prvi prekidač otvara vrata sobe sa streljivom, a drugi će vam otvoriti podvodni prolaz u koji trebate ući i pronaći još jedan prekidač na mračnom zidu gore - uporabite ga. Plivajući hodnikom, usput uporabite još jedan prekidač na svom putu do gornje prostorije. Pronađite i posljednji prekidač i njime uključite kotač, vratite se, putem pokupite predmete iz korita rijeke (dolje je i kamen pomoću kojeg možete dospjeti iza vodopada). Nakon toga idite do sobe s dizalom pokraj kotača.

Ubijte stražara i pokupite ključ, pa se vratite natrag do platforme s TNT-om. Nakon eksplozije skočite lijevo da izbjegnete kamen, istražite novootvoreni prostor i popnite se po platformama. Idite lijevo oko ograde te u mračni prolaz kojim idite dok se ne rascijepi - popnite se na gornju platformu. Skočite u vodu i uporabite prekidače u tunelu i iza stupova. Vratite se do ograde i uđite u veliku špilju gdje ubijte zmiju prije nego u zgradi uporabite sljedeći ključ. Ponovno idite tamnim prolazom i ovaj put nastavite doljnjom rutom. Poubijajte stražare, preskočite ogradu i udaljite se od električne ograde ubijajući stražare koji dolaze. Uđite u obližnju zgradu i ondje pronađite Quad koji čuva nekoliko stražara. Pomoću kutije i rešetke popnite se na krov druge zgrade da dobijete Generator Access Pass. (Do krova možete doći i skokom Quadom, ali je to prilično opasno.) Vratite se do brave u blizini mjesta gdje ste našli Quad, uporabite Access Pass i odmah skočite unatrag i isključite struju u ogradi. Pritisnite gumb pokraj glavnih vratiju i skočite na Quad, odvezite se u špilju, pa preskočite ogradu do izlaza s ovog nivoa.



hackermanija

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Ako želite imati pristup svim nivoima za Single player, držite **SHIFT** i klikajte na **New Game**. Ako želite pobijediti na nivou, držite **CTRL** i pritisnite + na numeričkoj tipkovnici.

STARCRAFT: BROOD WARS

Tijekom igre pritisnite ENTER, otipkajte jedan od sljedećih kodova i pritisnite ponovno ENTER..
Kodovi
show me the money – dodaje 10000 minerala i plina
whats mine is mine – 500 minerala
breathe deep – 500 plina
something for nothing – sve je unapriјеđeno
opretational cwal - brza gradnja i unaprjeđivanja su trenutačna
the gathering – neograničene Psi moći
war aint what it used to be – uklanja Fog of War
food for thought – ignorira Supply limit kod gradnje jedinica
black sheep wall – kompletna mapa
Noglues – protivnik nema Psionics
modify the phase variance – izgrađuje bilo što
medieval man – besplatne nadogradnje za jedinice
there is no cow level -preskače misiju
ophelia – omogućuje odabir misija
terranxx - odabrana misija (gdje je x broj misije)
zergxx - odabrana misija (gdje je x broj misije)
protossxx - odabrana misija (gdje je x broj misije)
staying alive – nastavljate igrati i dalje nakon završetka misije
man over game – pobjeđujete misiju
game over man – gubite misiju
radio free zerg - zergova pjesma
Za tajni nivo za zergove, završite 9. misiju za manje od dvadeset minuta i moći ćete je igrati. Morate snimiti poziciju odmah na početku te misije jer se ona ne pokazuje na listi misija.

SETTLERS 3

Za bržu izgradnju pritisnite **F12** jednom i odmah još jednom

BALDUR'S GATE

Stavite napitak u slot za brzu uporabu (quick item slot). Prebacite na ekran s predmetima i zamijenite krajnji desni napitak s draguljem. Vratite se na normalan ekran. Slika napitka koji ste zamijenili s draguljem i dalje izgleda kao napitak. Klikajte nekoliko puta i vratite se na ekran s predmetima. Broj dragulja bi se trebao povećati za jedan. Ovo možete ponavljati koliko god želite.

ROGUE TRIP: VACATION 2012 (PSX)

Ako želite igrati kao izvanzemaljski brod, kao šifru unesite R1, kvadrat, X, kvadrat, L2, krug.
Ako želite igrati kao Big Daddy, kao šifru unesite trokut, kvadrat, R2, X, trokut, R2. Zatim odaberite "Challenge" mod i nivo "Nuke York".
Ako želite igrati kao Goliath, kao šifru unesite trokut, L1, R1, X, L2, L2.
Ako želite igrati kao Nightshade, kao šifru unesite R1, R2, L1, L1, X, krug.
Ako želite igrati kao helikopter, kao šifru unesite L1, trokut, R2, trokut, trokut, R1.
Ako želite igrati na Funtopia nivou, unesite X, krug, L2, X, kvadrat, L1 kao šifru
Ako želite igrati na Gulch nivou, unesite X, kvadrat, krug, L1, L2, kvadrat.
Za dvostruka poboljšanja, unesite L1, L2, krug, L1, R1, kvadrat kao šifru.
Za pojačani oklop, unesite R1, trokut, R1, trokut, L1, kvadrat kao šifru.
Za neograničene turboe, unesite kvadrat, X, krug, trokut, R1, R2 kao šifru.
Za neograničene skokove, unesite krug, kvadrat, R2, X, trokut, R2 kao šifru. view.
Ako tijekom igre držite L1 + R1+ R2 i pritisnete Select, bit će vam omogućeno unošenje šifri. Ako ste šifru dobro unijeli, pojavit će se poruka "Cheat enabled" u vrhu ekrana.
Držite L1+R1+R2 i pritisnite gore, dolje, lijevo, desno – God mod
Držite L1+R1 i pritisnite gore, dolje, lijevo, desno – neranjivost
Držite L1+R1 i pritisnite gore, dolje, gore, R2 – neograničeno oružja
Držite L1+R1+R2+X i pritisnite dolje – poboljšana oružja

Nevada
High Security Compund

Ovaj nivo počinjete bez opreme pa ćete se stražara morati rješavati tako da ih domamite do zatvorenika, a onda će ih oni prebiti za vas. Naravno, zatvorenike ne treba napadati.
Na početku skočite u prozor, što će privući stražarevu pozornost. Kad vam se približi, prosprintajte kraj njega i vani preskočite ogradu. Stražar će doći za vama, a vi trčite ponovno gore do svoje ćelije i uporabite prekidač, pa gledajte kako zatvorenik sređuje stražara. Zatim pogledajte koja je ćelija već otvorena, otvorite i ostale, ali uđite u onu koja je bila otvorena. Unutra gurnite kutiju, upužite u prolaz te ondje gurnite drugu kutiju. Sada možete gurnuti prvu u prolaz, što će vam osloboditi prolaz udesno. Povucite drugu kutiju dva puta da dođete do prve pomoći, koja je ujedno SECRET 1. Izađite, pa skočite i popnite se na gornju platformu. Skočite iz trka preko bodljikave žice, kroz sljedeću žicu PROHODAJTE da dođete do prekidača, pa pomoću obližnje platforme otiđite do otvora. Idite tamnim prolazom i preskočite prvu rupu, pa uđite u malu sobu gdje kroz rupu padnite u Control Center. Pritisnite gumb, odgledajte borbu i na kraju pokupite Security Pass (u daljnjem tekstu SP).
Pronađite blagovaonicu, pa idite kroz lijeva vrata. Ovdje kutiju koju možete pomaknuti stavite ispod rupe na stropu, popnite se gore, preskočite cijev i uporabite prekidač. Sada otplivajte u sobu s kutijama i kroz drugu rupu na stropu produžite u kuhinju. Idite do sobe s crvenim podom i nastavite hodnikom izbjegavajući bodljikavu žicu dok ne dođete do mjesta gdje su dvoja vrata.
U žutoj sobi je prekidač koji gasi vatru u kuhinji. Vratite se u kuhinju i otvorite vrata na drugom kraju. Idite iza ugla i otvorite vrata desno, pa sprintajte natrag u kuhinju, zatim desno, pa lijevo u hodnik. Zatim trčite do zatvorenika koji će se pobrinuti za stražara koji vas lovi, nakon čega se vratite do vratiju iz kojih je izašao stražar i istražite sobu. Uporabite prekidač. Skočite do pukotine i na rukama idite lijevo i sa kosina skočite na platformu s druge strane rupe. Popnite se u hodnik i pužite do zelenog prolaza, pustite stražara da prođe, sprintajte desno prije nego se okrene. Idite desno, izbjegnite sljedećeg stražara na otvorenom prostoru, na svom putu u donji dio zatvora. Ovdje otvorite ćeliju i slijedite zatvorenika, te pokupite SP kad završi sa stražarom. Uporabite ga za otvranje obližnjih vratiju i idite velikim hodnikom do stražara i namamite ga u lijevi hodnik. Otvorite ćeliju i pokupite ključ kada borba završi. Ovim ključem otvorite bravu natrag na velikom otvorenom prostoru. Kada iza vratiju primjetite stražara ispod vas, upužite u hodnik i idite do prekidača koji uporabite kada stražar ode lijevo. Zatim preskočite crveni laser da dođete u hodnik prije nego vas stražar ubije. Nastavite hodnikom u sljedeću sobu, te se sa platforme spustite (i padnite) na zemlju. Popnite se ljestvama i prošuljajte kraj stražara do crvenog prolaza, gdje uporabite SP na bravi i popnite se ljestvama. Gumbom otvorite mala vrata, ali NIKAKO NE pritišćite prekidač iza njih. Skočite u vodu i pokupite SGK. Plivajte kroz dugi prolaz do mjesta gdje možete izaći, pa preskočite lasere da dođete do platforme. Sada se popnite po kutijama lijevo da biste konačno pronašli oružje u maloj sobi. Čuvajte se, jer ćete se na izlazu iz sobe naći pod paljbom. Idite desno i sprintajte do zaklona dok ne prestane pucnjava. Popnite se po kutijama i vratite kroz mala vrata sve do stražara kraj kojeg ste se prošuljali, i ubijte ga. Uzmite njegov SP i otvorite vrata na kraju hodnika, iza kojih se u kratkom prolazu krije SECRET 2 - Grenade Launcher! Uporabite ga u sobi s kutijama da pobijete stražare (popnite se kosinom), i kada očistite put, popnite se ljestvama do gumba desno. Lijevi gumb će dovesti nove stražare, pa ga ne dirajte, nego se popnite na kutiju i s nje na gornju platformu. Prebacite se do sljedeće platforme, ubijte stražara i pokupite njegov SP i otvorite vrata. Poubijajte stražare i uđite u kamion koji vas odvozi u novi nivo.



Nevada
Area 51

Ovdje morate brzo ubijati protivnike, jer će oni inače uključiti alarm koji će vam zagorčati život. Najbolje je već izdaleka pucati na njih Desert Eagleom.
Kada stignete, iz kutija pokupite stvari, ubijte stražara, pokupite MP5 i pritisnite gumb (NE ALARM) da ovorite prolaz i ondje pokupite prvu pomoć. Sljedeća prostorija ima laserske zamke (na njih se naviknite). Otpužite ulijevo po još jednu prvu pomoć, vratite se u tunel i čekajte da laseri budu iznad vas, onda trčite do platforme i popnite se da ih izbjegnete. Kada se stražar makne desno, brzo ispužite i ubijte ga. Uskoro ćete doći do laserskog topa koji izbjegnite pužući kroz rupu u zidu. Nastavite prolazom, ubijte stražara i idite do prekidača iznad poklopca. Uporabite ga, padnite dolje pa idite desno od stupa, pucajući na stražara koji trči prema gumbu za alarm. Pokupite granate i padnite dolje, uporabite prekidač da padnete još niže. Ubijte stražara i kroz otvorena vrata idite do prolaza kojim pužite do SECRET 1. Padnite kroz rupu i brzo ubijte stražara, pa zaobiđite ugao. Prekidačem otvorite ćeliju i iz nje uzmite prvu pomoć dok se zatvorenik tuče sa stražarom. Vratite se u dugi hodnik, gdje je hrpa laserskih zamki koje morate izbjeći da dođete do prve pomoći i puške. Ubijte stražara pokraj prekidača i priđite vratima. Stražari će napasti s obje strane, poubijajte ih i pregledajte mjesta u kojima su se skrivali. U jednom je prekidač koji otvara prolaz u drugom. Prolazom pužite i dotaknite zeleni laser, što će prizvati stražara, kojeg ubijte. Na križanju idite desno i sakrijte se iza zida da vas ne pogodi snajperist. Ubijte ga, pokupite Code Clearance Disk, vratite se hodnikom te idite lijevim prolazom. Preskočite lasere i uporabite disk na kompjutoru, te pokupite metke s platforme. Skočite iz trka do ljestava između raketa, popnite se i skočite unatrag s vrha i ubijte snajperista u kutu. S njegovog tijela pokupite Hangar Acces Key (skočite do njega kroz prostor među zrakama). Na drugom kraju ove platforme možete pasti na donju platformu, gdje napucajte rešetku na zidu i upužite po SECRET 2. Vratite se do raketnog hangara i nađite prolaz u prizemlju. Zaobiđite rupu i ključem otvorite vrata. Unutra ubijte stražara prije nego padnete do električnih tračnica (OPREZ). Popnite se po rešetkama i gumbom pozovite vlak. S platforme skočite na vlak, a odande u hodnik iznad, odakle se prebacite preko rešetki. Pazeći na lasere, padnite dolje i ubijte stražara, pa nastavite hodnikom do sljedeće prostorije. Zaobiđite UFO i pazite se zelenih električnih očiju koje aktiviraju topove. Po kutijama se popnite u suprotni prolaz i ubijte stražara.
Sljedeća je zamršena soba s prekidačima. Kada ih uporabite, doći će stražar, ubijte ga i na miru učinite ovo: pritisnite lijevi gumb, brzo skočite i pritisnite desni, preko bijelog kompjutora domognite se prolaza, padnite i istrčite kroz vrata.
Ubijte sljedećeg stražara, pritisnite dva prekidača desno, pa drugi prekidač slijeva, pa trčite do UFO-a i pritisnite prekidač prije nego se popnete ljestvama. Skočite unatrag do greda na stropu, pa do prolaza iznad UFO-a, gdje ćete naći Launch Code. Vratite se do rupe u prizemlju koju ste prije zaobišli, upadnite, uporabite Code, i pritisnite gumb. ODMAH nakon toga skočite ulijevo, kotrljajte se i nastavite sprintati da biste izbjegli vatrenu loptu. Vratite se do prostorije u kojoj je bila raketa, ubijte stražara, otvorite vrata i uđite.
Nastavite kraj laserske zamke i ubijajte sve koji vam se nađu na putu dok ne dobijete ključ UFO-a. Uporabite ključ ispod da otvorite vratašca, pa se vratite do prostorije s UFO-om, gdje pokupite sve predmete prije nego se ponovno popnete na grede na stropu. Prođite pokraj prolaza za UFO, skočite i uhvatite se za otvor koji vodi u aquarium. u kojem je SECRET 3.
Konačno uporabite ključ da uđete u UFO, gdje vas čeka još stražara. Poubijajte ih i pokupite relic s gornjeg dijela, čime završavate ovaj dio.

Half-life

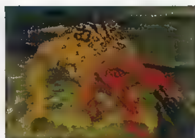
V O D I Č



Heading

PIŠE **Mislav Mataija**

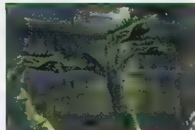
Neprijatelji



Bull Squid je dosta opasan ako vas ulovi na otvorenom zbog opasnog otrova koji pljuje na vas. Riješite ga se nečim jakim, najbolje sačmaricom, i to iz daljine.



Alien Grunt je iznimno opasan. Vrlo je jak i ima Hornet Gun. Voli napadati u čoporu s nekoliko svojih Gruntova ili u naročito opasnoj kombinaciji sa Slaveovima. Najbolje je riješiti ga se brzo, pomoću Magnuma ili MP5. Dosta je inteligentan, ali spor, tako da neće izbjeći vaše napade.



Tentacle je smrtonosan kad mu se približite. On je nešto između biljke i životinje, a jedina mu je mana što nema osjetilo vida, tako da je moguće prošuljati se pokraj njega (hodati, ne trčati, u sagnutom položaju). Ne možete ga uništiti svojim oružjima, ali mu možete odvratiti pozornost bacivši granatu što dalje od sebe.



Ichthyosaur je dosta rijedak i živi u vodi. Teško ga je ubiti, ali je moguće. Najbolje samostrijelom ili gomilom hitaca iz Hornet Guna koje je potrebno samo ispaliti u vodu i sami će ga pronaći.



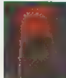
Garg je golemo zlo čudovište koje ne možete uništiti. Paljbom vatre i iskri će vas sravniti sa zemljom u nekoliko sekundi, zato, kad ga vidite, bježite što dalje.



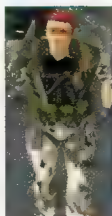
Alien Controller je leteći izvanzemaljac kojeg ćete susresti vrlo rijetko. Dosta je gadan te ga je najbolje likvidirati Egonom ili Magnumom, a u nuždi će poslužiti i MP5, ovisno o vašem stilu borbe.



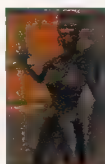
Gonarch je ljigava vreća na nogama poput paukovih čija je svrha rađanje headcrabova. Vrlo ju je teško ubiti, no preporučamo da je sredite Egonom ili Gaussom, a poslužit će i nekoliko punjenja Magnuma. Najviše je oštećuju Satchel Charges, ali ju je teško uloviti na mjestu pa ta solucija otpada. Samo pogoci u vreću je oštećuju.



Bebe headcraba su gotovo jake kao odrasli i brže. Pometite ih pajserom.



Marinci dolaze u nekoliko vrsta, oboružani uglavnom s MP5 ili sačmaricom te granatama. Neki imaju i bacače raketa. Nikad nisu sami i vrlo su inteligentni. Ako ih prikliještite, pobjeći će, neće se izložiti izravnoj paljbi. Ako znaju gdje ste, bacit će na vas granatu, a ako ih izravno napadnete, ispunit će vas olovom. Planirat će napade, zvati pojačanja, skrivati se iza uglova i kutija. Važno je slušati njihove radiorazgovore. Ako kažu "Squad, move in", u nevolji ste. Zapamtite da nijedna veća prostorija ne prolazi bez njih barem pet-šest, i nikad se ne uzdajte da ste ih sve počistili. Često će se boriti s izvanzemaljcima, pa pričekajte dok borba ne završi i počistite ostatke. Vrlo su izdržljivi – gotovo poput vas. MP5 je najbolje rješenje protiv njih, naročito u kombinaciji s granatama. Gađanje u glavu donosi daleko najbolje rezultate.



Assassini su djevojke odjevene u kožu, ali nisu nimalo susretljive. Skrivaju se u sjenama, mogu postati nevidljive, oboružane su snajperima i nikad se ne izlažu opasnosti - strpljivo čekaju da vi napravite prvi potez (kao i sve žene). Vrlo su inteligentne i opasne, rabe hit'n'run taktiku i bježe munjevitom brzinom čim zapucate na njih. MP5 i granate su jedini izlaz. Ne računajte da ćete im pobjeći bez značajne štete.

NPC-ovi



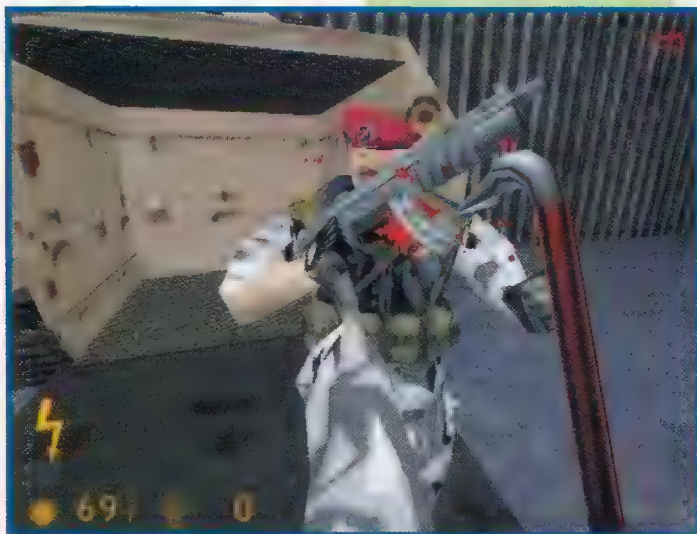
Na svom putu kroz Black Mesu susrest ćete i znanstvenike i čuvare. Znanstvenici vam mogu otvarati neka vrata, davati eksperimentalna oružja i dr. Jednostavno im priđite i pritisnite Use tipku dok vam ne kaže da će vas slijediti. Pritisnete li je nekoliko puta, neki od njih će vam dati injekciju koja će vam popraviti zdravlje. Isti postupak primijenite i na čuvare, koji će vas poduprijeti u borbi.

CHEATOVI

Pokrenite igru s hl.exe –console, te u konzoli u glavnom izborniku napišite sv_cheats 1, zatim pokrenite igru i u konzoli (pozovite je tipkom lijevo od broja 1) upišite šifre:

god	/give ammo_mp5grenades
noclip (prolazak kroz zidove)	/give ammo_rpgclip
impulse 101 (daje gotovo sve)	/give weapon_357
/give item_antidote	/give weapon_9mmhandgun
/give item_battery	/give weapon_crossbow
/give item_healthkit	/give weapon_crowbar
/give item_longjump	/give weapon_egon
/give item_sodacan	/give weapon_gauss
/give item_suit	/give weapon_handgrenade
/give ammo_357	/give weapon_hornetgun
/give ammo_9mmclip	/give weapon_mp5
/give ammo_buckshot	/give weapon_rpg
/give ammo_crossbow	/give weapon_satchel
/give ammo_egonclip	/give weapon_shotgun
/give ammo_gaussclip	/give weapon_snark
/give ammo_mp5clip	/give weapon_tripmine

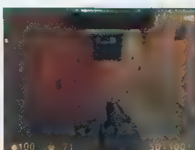
U verziji s patchom 1.0.0.8. većina ovih cheatova nam iz nekog razloga nije radila



Bez uporabe cheatova, ovo ne biste preživjeli!



Snajperisti se ponekad nalaze na prozorima i vrlo su opasni. Moguće ih se riješiti isključivo granatama i raketama.



Sentry Gun se aktivira čim dotaknete crvenu zraku i ima dobru vatrenu moć. Opalite ga jednim hicem iz Magnuma ili dvostrukim hicem iz sačmarice.

Tip of the Day:

Half-Life CD se može ubaciti u bilo koji CD player i trackovi 2-27 će normalno svirati. Vrlo atmosferična glazba koja će vas, ako imate liniju sa surroundom, totalno obuzeti.

HALF-LIFE VODIČ

Multiplayer, različita tehnička pitanja, te, naravno, prohod za najteže dijelove igre

Prvo ćemo se pozabaviti prohodom. Imajte na umu da nam nije bila namjera sastaviti kompletan prohod. Donosimo samo pomoć i savjete za prelaženje nekih težih dijelova.

PROHOD

OFFICE COMPLEX

U prostoriji za zamrzavanje aktivirajte pomičnu platformu, zatim se popnite gore i skočite na nju, pa s nje na suprotnu stranu.

Na samom kraju nivoa doći ćete do široke provalije na čijem su kraju ljestve. Iako se tako ne čini, do njih možete doskočiti: samo se zaletite ravno i odrazite što je kasnije moguće. Popnite se na dizalo i razbijte jednu ploču na njegovu vrhu da biste ušli u nj.

WE'VE GOT HOSTILES

Pripazite na sentry gunove i trip-bombe koje su postavili marinci. Također, ne zaboravite da i jedne i druge mogu aktivirati i vaši neprijatelji.

U ovom dijelu igre nema neke znanosti – često ćete nailaziti na velike grupe marinaca u velikim prostorijama. Nemojte stajati na mjestu, nego ih poubijajte što brže. Najbolji je mogući napad kombinacija granata i MP5.

Kad izađete na površinu, nemojte pokušavati ubiti marince. Sjurite se u mali bunker u sredini otvora, otvorite vrata i spustite se ljestvama. Doći ćete do provalije u dnu koje je ventilator. Uskoro će se s vrha početi spuštati marinci, pa je najbolje što brže skočiti do najdonjeg otvora.

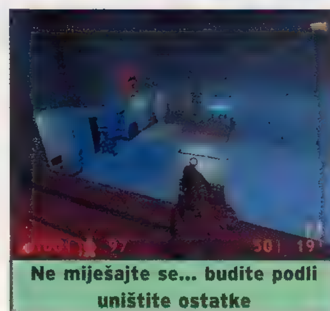
BLAST PIT

Kad dođete do vlaka, pokrenite ga. Vozite se njime polako sve dok ne ugledate barijeru i bazen radioaktivne tekućine. Odmah ga zaustavite, skočite na komandnu ploču vlaka, a s nje na cijev na zidu. Drugi, ali manje siguran način je zaletjeti se na barijeru, što će vas odraziti u tekućinu, pa se iz tekućine popeti na plutajući sanduk.

Proći Tentaclea na ovom nivou je jedan od težih dijelova igre. U sobi gdje Tentacle ubije znanstvenika vidjet ćete tri svjetla – za kisik, gorivo i struju. Potrebno je uključiti sva tri da biste uništili vašeg protivnika. Jedini način da to učinite je prošuljati se pokraj njega, odnosno hodati s pritisnutim SHIFT. Tentacle nema osjetilo vida, ali ima vrlo razvijen sluh. Želite li mu odvratiti pozornost, morat ćete bacati granate. Dakle, prvo morate proći kroz vrata na drugom nivou od tla (ona zabarikadirana). Prvo bacite jednu granatu na njih, da biste uništili prepreku i omeli ga. Najteži dio kod šuljanja su ljestve – kod njih će vas gotovo sigurno čuti, stoga pokušajte baciti granatu kad im se približite.

Kad prođete vrata, nakon nekog vremena doći ćete ispod velikog ventilatora. Sačuvajte igru. Aktivirajte prekidač i brzo se popnite na ljestve. Morate proći između oštrica ventilatora. Zato morate požuriti da stignete prije nego se zavrti do pune brzine. Pokušajte stati tik ispod oštrica i krenuti prema gore ne nakon što vidite da je oštrica prošla, nego onda kad vidite da dolazi u vaše vidno polje. Sad skočite iznad ventilatora i razbijte prepreku na stropu pajserom, a zatim uđite u ventilacijski sustav. Odatle ćete doći u sobu gdje možete uključiti kisik i gorivo. Vratite se do Tentaclea i prođite kroz donja vrata. Doći ćete do dizala. Aktivirajte ga. U zraku će se pokvariti i stati. Brzo skočite na ogradu dizala i s nje na ljestve. Spustite se i doći ćete do platforme na kojoj je znanstvenik. Popnite se do generatora. Uporabivši pomičnu platformu i ljestve s obiju strana generatora, aktivirajte dva prekidača, svaki s jedne strane, i odmah se pomaknite. Nakon što ste uključili struju, vratite se do mjesta gdje ste ušli u dizalo. Da biste izbjegli elektriziranu lokvu vode, gurnite manje kutije do nešto veće kutije pokraj cijevi, te skočite s kutije na kutiju (rabeći duck-jump), te na cijevi. Opet prođite Tentaclea, vratite se u prvu sobu i aktivirajte paljbu da biste ga ubili. Siđite i skočite u rupu koja je ostala ispod njega. Morat ćete skočiti izravno u vodu, pazeći da ne padnete pokraj nje. Kad isplivate izvan vode, doći ćete u jednu cijev čiji će dio pasti zajedno s vama. Kad se to dogodi, u zraku se krećite unatrag i izbjeći ćete štetu.


Dakle, ne želite prijaviti svoj TV prijamnik?


Ne miješajte se... budite podli uništite ostatke

POWER UP

Kad dođete do Garga, odmah otrčite u manji prolaz smješten nasuprot onome u kojem se nalazite, samo malo ulijevo. Kad dođete do uništene platforme, skočite dolje i krenite tunelom unatrag. Doći ćete do vratiju s kolom za otvaranje.

Slijedite znakove prema generatoru. Siđite u vodu. Kad dođete do samog generatora, razbijte kutije koje ga blokiraju. Popnite se stubama i aktivirajte drugi ventilator pomoću prekidača. Vratite se do Garga i skrenite u široki tunel nalijevo (neka vas slijedi). Kad dođete do kraja, poslužite se prekidačem i čudovište će biti sprženo. Vratite se u vlak i vozite naprijed koliko ide. Sad otiđite u prostoriju s razbijenom platformom i probijte se u sobu označenu s "Track Control". Pomoću poluge okrenite vlak.

ON A RAIL

(meni najdraži nivo igre)

Nakon nekog vremena ćete shvatiti da se vozite u krug. Morate pucati u znakove sa strelicama da bi vlak skrenuo. Nakon prve strelice doći ćete do jedne platforme. Skočite na nju i popnite se stubama ubijajući usput marince i aliene. U maloj sobi podignite kuku koja smeta vlaku na sljedećem skretanju.

U više navrata dolazit ćete do pomičnih rampi i vratiju. Njih treba podignuti odnosno otvoriti nekim prekidačem koji se uvijek nalazi negdje u blizini, bilo odmah pokraj njih ili u nekoj prostoriji u sklopu obližnje platforme. Neka vrata možete i sami otvoriti, iako izgledaju masivna. Nekoliko ćete puta promijeniti vlakove odnosno pruge.

Očekuju vas dva-tri mitraljeza u bunkeru. Jedini način da ih uništite je zaletjeti se odmah pokraj njih i baciti granatu unutra. Osim njih, probleme će vam zadavati marinac s bacačem raketa. Njega se riješite na sličan način, skrivajući se iza kontrolne ploče vlaka dok mu ne dođete dovoljno blizu da ga ubijete granatom.

Vašem vlaku ne smetaju eksplozije, pa kad naiđete na tripmines postavljen nad prugom, samo se sagnite.

Kad prođete posljednja vrata, doći ćete do stubišta nad kojim su detektoski laseri povezani s eksplozivom. Gurnite kutiju tako da bude ispod onog posljednjeg. Prođite ispod prva dva, zatim skočite na kutiju i s kutije na stubište. Pobijte marince na otvorenju, uđite i aktivirajte raketu. Vratite se kroz posljednja vrata nakon pruge i uđite kroz novootvorena.

APPREHENSION

S vlakom ćete pasti u vodu. Spustite se do dna i uporabite bravu na bačvama. One će se podići na površinu i sada ih možete uporabiti kao most.

U sobi s kavezom popnite se do kaveza i uzmite samostrijel. Kavez će se spustiti u vodu. Ubijte ribetinu samostrijelom ili nekim drugim podvodnim oružjem.

Kad dođete do tri preše (što god bile), pokrenite ih i skačite s jedne na drugu.

Nakon snajperistica, doći ćete u jednu sobu gdje će vas marinci zaskočiti i "lišiti slobode". Probudit ćete se u preši za smeće. Skačite s kutije na kutiju do gornje platforme. Pokupite pajser na suprotnoj platformi, spustite se na tlo. Razbijte rešetku i skočite u otvor.

RESIDUE PROCESSING

Aktivirajte tri prekidača da bi se sve trake pomicale prema naprijed. Zatim otiđite u kontrolnu sobu i aktivirajte prekidač. Zatrčite se do traka i prođite ih.

Spuštajte se s trake na traku dok ne dođete do dviju paralelnih. Skočite na lijevu. Iza ugla iznad nje je tripmine, pa pripazite.

QUESTIONABLE ETHICS

Pripazite na gruntove iza stakala. Često nećete moći napredovati dok ih


Za uništavanje ovakvih beštija preporučujemo satchel charges ili RPG

ne ubijete. Ne uplećite se u borbe marinaca i aliena.
U četiri sobe na krajevima hodnika morate uključiti lasere. Također, u jednoj od soba ćete pronaći Gauss Gun. Uđite u sobu s velikim laserom i zaštitnim zidom koji se spušta kad aktivirate laser. Gurnite sanduk ispod zaštitnog zida i aktivirajte laser. Prođite kroz novonastalu rupu i spustite se po cijevima. Anagažirajte jednog znanstvenika koji će vam otvoriti vrata u središnjoj sobi

SURFACE TENSION

Odmah se zaletite i skočite u vodu pazeći na helikopter. Iz vode se popnite u toranj i pritisnite prekidač. Spustite se na dno vode i pomoću kola otvorite prolaz - prođite kroza nj. Kad dođete do Tentaclea, šuljajte se pokraj njega i uzmite streljivo i sve ostalo razbacano oko njega. Prođite kroz pukotinu do minskog polja. Siđite na minsko polje i, držeći se ruba, dođite do pukotine desno. Ondje pobijte marince i aktivirajte prekidač u prostoriji. Vratite se na minsko polje, uporabite kolo i spustite se ljestvama. Doći ćete do uskih izbočenja na planini. Pobijte okolne marince, te uništite helikopter bacačem raketa. Uđite u cijev na vrhu.
Prilično je teško pobiti sve marince na sljedećem otvorenju. Pokušajte primijeniti hit'n'run taktiku: pomolite glavu iz cijevi, bacite granatu i vratite se u cijev. Uništite tenk raketama ili granatama.
Nadam se da niste potrošili sve granate, jer će vam trebati. Na sljedećem minskom polju (onim s umirućim čuvarom) ćete morati ubiti dvojicu snajperista. Držite se rubova polja. Uništite bačve i popnite se na krov po srušenom tornju, a zatim s krova skočite kroz rupu. Doći ćete u veliku prostoriju punu tripminesa. Oprezno dođite do dizala i razbijte kutiju na njemu, a zatim pokrenite dizalo u kontrolnoj sobi. Dizalom se popnite na platformu i s nje skočite preko tripminesa na dizalo u sredini. Ne trudite se uništiti sljedeći tenk. Ubijte sve marince oko njega, a zatim protrčite uz desni zid i skrenite desno, opet desno i u prostoriju. Uništite protivnike, a zatim i snajperista. Popnite se do čuvara koji će vas odvesti do streljiva, a zatim skočite kroz prozor i hodajte izbočinom do ljestava. Stići ćete na krov suprotne zgrade.
Nakon velikog otvorenog prostora, skrenite desno i doći ćete do topa na jednoj platformi. Pomoću njega uništite velika vrata u gornjem desnom kutu otvorenja s kojeg ste došli.
Kroz ventilaciju ćete doći do garaže u kojoj je nekoliko marinaca. Ubijte ih, zatim siđite. Pokušajte otvoriti vrata i odmah se odmaknite (bit će uništena), a zatim će biti uništen i zid lijevo od vrata. Pokrenite dizalo i skočite kroz rupu u zidu. Uporabite top da biste uništili vrata i ubili aliene koji će se pojaviti. Doći ćete do velike prostorije. Pričekajte dok se svi poubijaju te skočite na drugu stranu platforme. Doći ćete na krov. Uništite rupu i skočite unutra. Uđite u cijev na dnu. Samo protrčite, ne obazirući se na marinca koji će baciti bombu. Proći ćete do druge strane prije nego što je aktivira.
Protrčite pored Garga. Na otvorenom prostoru skočite preko zida, a zatim na vrh tornja. Ondje je sprava za pozivanje zračnih udara. Garg će vas slijediti i stati na jednom mjestu. Ovo morate učiniti brzo: dvije tipke na spravi služe za određivanje mjesta udara – jedna za x, druga za y-os. Na mapi iznad tipki odredite gdje je Garg i namjestite udar na to mjesto, te pritisnite treću tipku. Osim Garga, uništite i toranj ravno ispred vašeg zidom ograđenog prostora gore lijevo i to na mjestu gdje je pao toranj, te vrata unutar tog prostora. Sad siđite, preko srušenog tornja uđite u ograđeni prostor, te uđite kroz vrata.

FORGET ABOUT FREEMAN

Čekajte dok padne treći komad stropa i skočite na nj. Nakon nekog vremena doći ćete u podzemne tunele, a zatim do bunkera iza kojeg je jedan marinac i ljestve. Pokupite streljivo i pripremite se za akciju. Na površini je jedan tenk i nekoliko marinaca. Najbolje je prvo se riješiti potonjih. Skrivajući se iza kamenja, bacite nekoliko granata na njih. Dobra je taktika svako malo se spustiti natrag i stati na ljestve, pričekati dok se situacija smiri, pa opet napasti. Kad ubijete sve marince, uništite i tenk bacačem raketa, te se poslužite dizalom iza tenka.
Uporabite tenk u velikoj prostoriji da biste otvorili vrata i uništili aliene. Prije toga ipak postavite nekoliko mina po sobi. Nekolicina će ipak proći, pa ih se riješite "ručno".
U sljedećoj prostoriji prvo uništite desnog Grunta, te protrčite iza desnog skretanja. Ondje možete s određenom sigurnošću uništiti laser nekim jakim oružjem.

LAMBDA CORE

Kad prođete snajperistice i ubijete sve, znanstvenik će vam otvoriti vrata.Uzmite Egon u prostoriji desno te uđite u dizalo. Ondje morate otići u sve sobe s pumpama, slijedeći znakove na zidovima, te ih aktivirati. Otiđite u prostoriju s reaktorom i skočite u vodu, roneći, brzo prođite kroz tunel te u krajnjoj prostoriji (prostorija s jezgrom) aktivirajte oba kotača. Popnite se gore, pazeći na struju koja svako malo prolazi oko jezgre.
Uđite u prostoriju označenu s Core Level B. Ovdje ćete naići na jednu od najtežih zagonetki u igri. Morate ući u zeleni teleporter, a izaći ćete na narančastom. Uđite u onaj prvi pazeći da, kad izađete, odmah ispod teleportera prolazi pomična platforma. Zatim s platforme skočite u teleporter u sredini jezgre, tako da na višem nivou sletite na platformu.
Primjenjujući istu taktiku, dođite do vrha. Uđite u teleporter na vrhu, ali morate ući na točno određenoj strani jezgre, inače ćete umrijeti. Doći ćete do drugog teleportera. Pomoću pomičnih platformi na sredini probijte se do zidova žute boje označenih s 1 i 2, te aktivirajte prekidače na njima. Zatim skočite u teleporter sa strane označene s 2.
Uzmite sva oružja i Jump Pack. Znanstvenik u hangaru će aktivirati dimenzionalni prolaz, a vi ga morate štititi od napadača. Kad kaže da uđete u prolaz, odmah skočite.

XEN

Skačite s platforme na platformu dugačkim skokom dok ne dođete na središnji prostor. Ondje uđite kroz pukotinu u središnju prostoriju. Aktivirajte sve tri...hmmm...neidentificirane stvari na uzvišenjima, te razbijte paučinu. Uđite u teleporter.

GONARCH'S LAIR

Gađajte Gonarcha u trbuh nekim jakim oružjem. Proganjajte ga dok ne uđe u špilju. Ondje ga i dalje gađajte, te skočite za njim u provaliju kroz paučinu. U najdonjoj prostoriji ga ubijte, počistite sve od headcrabova, te skočite u rupu gdje je teleporter.

INTERLOPER

Otiđite u špilju sasvim gore desno. Unutra ćete naći malu žutu pukotinu. Uđite u nju. Doći ćete do baze jednog od velikih stupova. Razbijte paučinu oko njega dok se ne spusti, a onda stanite na nj. Kad se podigne, skočite s njega na platformu, zatim na nižu platformu, sve dok ne dođete do najniže. Čekajte dok ne dođe jedna od letećih raža, te joj skočite na leđa. Odvest će vas do platforme s teleporterom.
Izađite iz špilje i uđite u suprotnu špilju. Popnite se preko kamenja i pobjegnite Gargu. Doći ćete do Tentaclea. Prošuljajte se pored njega i doći ćete do još jednog teleportera. Slaveovi u velikoj prostoriji vas neće napadati dok ne dođu Controlleri. Prvo se riješite potonjih. Skočite na jednu od pomičnih vrpci koja vodi u prostor koji nije osvijetljen plavo. Ubijajući protivnike, penjite se prema gore. Pazite na bačve iz kojih će, ako ih uništite, izlijetati Gruntovi.
Uđite u mali prostor nalik ventilaciji osvijetljen crveno. Doći ćete do velike, visoke prostorije. Penjite se prema gore, gdje su različita dizala koja vode do teleportera. Morat ćete ubiti mnogo Controllera.

NIHILANTH

Uhhh... Ovo je vrlo teško. Izbjegavajte Nihilanthove napade skrivajući se iza kamenja. Popnite se na platformu i gađajte ga u glavu nečim snažnim dok se glava ne rastvori. Sad je moguće više rješenja: možete skočiti na višu platformu i gađati unutar njegove glave, a možete i skočiti unutar njegove glave i ondje ga uništiti, ali nakon nekog vremena će jednostavno rastvoriti glavu i vi ćete ispasti, pa morate uporabiti neko snažno oružje. Oba načina su vrlo teška.



Think happy thoughts... Think happy thoughts

MULTIPLAYER

Half-Life je izvrsna multiplayer igra zahvaljujući sjajnom dizajnu oružja. Internet je doslovce prepun najraznovrsnijih dodataka za multiplayer: karte, modovi (prerade za multiplayer) i dr. se množe nevjerojatnom brzinom. Također, Valve Software je izdao sjajan muliplayer pack koji možete besplatno skinuti s Interneta, a sastoji se od nekoliko novih karti i nekoliko izvrsnih modela (secrurity guard, zombie...). U svojoj najnovijoj verziji i famozni GameSpy podržava Half-Life, što dodatno olakšava igranje. U svemu ovome postoje samo dva problema: prvi je da se u multiplayeru provjerava CD-Key kojeg ste dobili s igrom, a piratski Keyovi često i legalnim korisnicima ne dopuštaju igranje na Internetu, što je izazvalo dosta negodovanja. Drugi je problem prilična sporost Half-Lifea, pa će igrači sa sporijim vezama vjerojatno ostati vjerni Quakeu 2.

PATCHEVI

Za Half-Life su do vremena pisanja teksta izašla dva patcha. Aktualna verzija 1.008 uvelike poboljšava multiplayer tako što ga ubrzava, dodaje podršku za co-op igranje, te podršku za IPX mreže i druga sitnija poboljšanja, te popravlja neke bugove i omogućava EAX zvuk s četiri zvučnika.

PARAMETRI

Ovo je popis najbitnijih parametara koje dodajete pri pokretanju igre, npr. hl.exe –console.

-console: Omogućava uporabu konzole, u koju upisujete cheatove i dr.

-nointro: Preskakanje introa.

-noip: Onemogućuje pokretanje dial-up veze, što je mnogima stvaralo probleme s pokretanjem igre. Onemogućuje multiplayer igranje.
-heapsize x: Ako imate više od 64 MB RAM-a, za x upišite svoju količinu RAM-a. Poboljšava performanse.

INTERNET

Neke korisne stranice za Half-Life fanatike:

Općenite informacije:
www.planethalflife.com
www.halflife.org
www.valveworld.com
halflife.gamepost.com

Multiplayer karte:
www.planethalflife.com/radium

Poboljšanje vizualnog dojma:
www.voodooextreme.com/articles/halflife/HALF-LIFEvis.htm

Klanovi:
www.clandatabase.com



Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

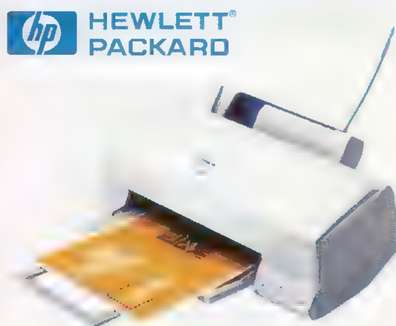
Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

ZA ČLANOVE HACKER CLUB-A POPUST 5 % !

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

w w w . z o l a . h r

HEWLETT PACKARD



EPSON

YAMAHA





GVC



3Com USRobotics

Canon
XEROX
EPSON
LEXMARK
Panasonic
HEWLETT PACKARD



Genius



Microsoft

LOGITECH



Microsoft

PC IGRE ...



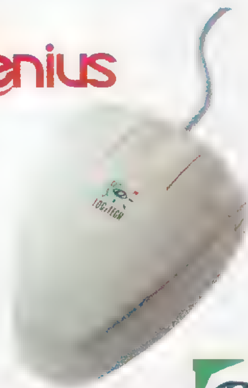
EDUKATIVNI CD i

PlayStation



IGRE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI

Genius



Microsoft LOGITECH

YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	792,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	3394,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI EXT.	4112,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	3394,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	1100,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

THRUSTMASTER	
TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

U cijene je uračunat PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

HACKER CLUB

Klub Hackerovih pretplatnika

Svaki pretplatnik svojom pretplatom ostvaruje pravo na iskaznicu Hacker Cluba. Iskaznica vam omogućuje da kupujete s popustom u svim trgovinama čije ćemo popuste i adrese redovito objavljivati na ovim stranicama.

Ovo može biti i TVOJA iskaznica



NAGRADNA IGRA

samo za članove Hacker Cluba

10 NOVIH pretplatnika može osvojiti jednu od 10 NAGRADA

Ukoliko se pretplatite u razdoblju od **10.03.** do **10.04. 1999.** možete uz pretplatničku uštedu i dobivenu karticu osvojiti jednu od nagrada koje smo pripremili samo za pretplatnike

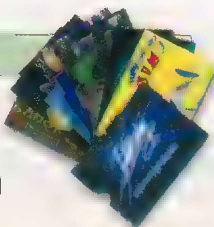
2x EXCESSIVE SPEED



2x HACKER T-SHIRT



1x INTERPLAY
paket od 6 originalnih dopisnica



5x RESIDENT EVIL
originalni poster

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Overklokiranje procesora

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

NIKAD SE U ŽIVOTU NISAM TOLIKO OBRUKAO KAO ONOG DANA KAD SU MOJI PRIJATELJI SAZNALI DA JOŠ NISAM OVERKLOKIRAO PROCESOR.

PAPČINO!

MA, EVO, SREDITI ĆU TO VEĆ DANAS!

OVERKLOKIRATI ĆU PROCESOR POVEĆANJEM BRZINE SABIRNICE NA MATIČNOJ PLOČI!

MOŽE SE TO NAPRAVITI I SOFTVERSKI, ALI MENI JE DRAŽE OVAKO ...

... ZDRAVO SELJAČKI!

KUC

SPRŽŽŽ

ŠTO MU MEGAHERCA, PA OVO JE PRAVA VATRA!

A SADA MALO BLAGOTVORNE PJENE!

SSSSSS

UH, OTKUDA OVAJ MIRIS ĆEVAPA?

MA KAKVI ĆEVAPI! POZADINA U PLAMENU!

ŽBLJUŠŠ

UUUHHH! PALA MI JE NA PAMET DOBRA IDEJA!

SSSSSS

ZNAM KAKO ĆU SPRIJEČITI PREGRIJAVANJE PROCESORA!

RJEŠENJE JE U FRIŽIDERU!

OVERKLOKIRANI SE PROCESOR VIŠE NEĆE PREGRIJAVATI!

OVO JE ZA NOBELOVU NAGRADU!

SUTRADAN SAM OTIŠAO DO DOKTORA

SINKO, OVAKOVU PREHLADU NISAM VIDIO U CIJELOJ SVOJOJ DVOTJEDNOJ KARIJERI! ŠTO SI RADIO? ŠTO TE SREDILO?

ISPLAZI JEZIK!

MA, NIŠTA! OVERKLOKIRAO SAM PROCESOR I ETO...

LOŠE SI TO NAPRAVIO, SINKO! BOJIM SE DA SI UMJESTO PROCESORA OVERKLOKIRAO SAMOG SEBE!

I TO NA ČETRDESET CELZIJUSA!

PITI PUNO ČAJA I JESTI LIMUNA!

DOKTORE, HOĆU LI I JA OVAKO OVERKLOKIRAN IMATI MALO BOLJE PERFORMANSE?

goran@agram.com